SWM PC POWER Zine 全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HKS38 美國U 9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE

no. 192 2005 /5月

特價 99元 每月10日出刊

Play ▶▶

截稿前特報

宇峻奧汀再戰單機市場
強打推薦
幻想三國誌貳
遊戲畫面
角色設定
搶先曝光！

活動區

精美周邊隨你拿

曼迪最新無厘頭爆笑卡通
KERORO軍曹
征服地球！收買人心！

廠商活動區
毀滅戰士3惡靈轉世
極道車魂中文版
有獎徵答
原版遊戲 20套
原版遊戲 20套

好康拿不完 寄回函拿遊戲
憑運氣 比手氣
30套原版遊戲大放送

別冊附錄

超絕魅力版
RF ONLINE 達人手冊
詳細收錄各系統說明
一轉職業完整收錄
技能使用大法
完全怪物分佈

全攻略

西斯大帝
舊共和武士2
星際大戰

武技、技能、原力
完整中英文對照說明
詳解關卡任務說明
再加完整地圖標示

天龍八部 ONLINE

超首選

萬人期待的強作

真・三國無雙3
光榮PS2移植作
一騎當千！滿載！42名個性英傑將逐一面世

心靈大冒險 PSYCHONAUTS
2004 E3最佳遊戲大賞
超奇特！運用你的超自然能力拯救精神病患

榮耀戰場 BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30
戰火回憶錄正式更名
二戰歷史真實再現！感人肺腑的兄弟之情

獵魔者資料片 殺出地獄
台灣代理未定 中文版胎死腹中？
更震憾的視覺饗宴！更創新的武器系統
PAINKILLER BATTLE out of HELL

非專題

恐怖驚悚遊戲特輯
挑戰你的恐懼指數 壓迫你的感官神經

硬底子 新品報報

98mm超薄極致！
SONY
Cyber-shot DSC-T7

騷主義 掌握街頭流行脈動

超可愛的
人形町 傻瓜青蛙登陸囉！
台、日精品大串連
KERORO

找新聞 電玩界的小道消息

龍與地下城ONLINE
RPG大老今年正式上線
Hellgate:London
Blizzard班底最新作
Beat Down
超暴力街頭激戰！
CAPCOM美式風格動作遊戲
RBO花落遊戲新幹線！
中文化進度80%
......還有更多的第一手精彩報導

聊遊戲 東南西北聊不停

遊戲無限幻想一
抱著漫畫玩遊戲
遊戲無限幻想二
請繼續作夢吧～

評遊戲 遊戲採買終極指南 ● 20款

史上最大評析收錄

- 消防第6分隊 遲來的策略極致之作 精緻細膩的物件 寫實的氣氛
- 康斯坦汀:驅魔神探
- 戰鎚:破曉之戰
- 星際大戰:共和突擊隊
- 模擬市民2:夢幻大學城

星際大戰舊共和武士2:西斯大帝/美國職棒大聯盟2005/洛克人X8/夢幻飛機場2/新同居時代/越野精英賽2005/..................等

哈遊戲 靚GAME搶先報

單機館 10款

阿貓阿狗2/獵殺潛航3/樂高星際大戰/世界棒球威力加強版

愛神餐館2/秋之回憶3:從今以後/現代大戰略/指揮官/王者之劍/聖殿武士

線上館 7款

希望Online Reload 怪奇百老匯 怪物、地圖大更新 kuso搞怪大改版

吞食天地Online 勇者戰場 酆都鬼城即將開啟 全新角色登場

戀愛盒子Online:鬱金香戀人 /三國群英傳Online /新絕代雙驕Online:家族總動員 /EI Online:極地霸權 /視訊麻將王Online

東洋館 6款

ふしぎ遊戲玄武開伝外伝～鏡の巫女/ばんちょDEブラボー/プリンセスういっちいず / Milkyway 3 /ぷりプリ～PRINCE×PRINCE～ /ラブです～Realtime Lovers～

超商・書店退書截止日期 94年07月10日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 05
—Printed in Taiwan—
封面設計/蘇執斐


金庸原著改編
天龍八部
金庸群俠傳2 ONLINE
JY2.CHINESEGAMER.NET
王語嫣
因愛而生的百千勇氣
因義而歿的萬般柔情
尋夢江湖裡，門派新絕學
情思悠遊在，內功再升階
兒女情深現，組織攻防間
馬車浪漫旅，生活新技藝
遊歷怪新生，無錫大理行

5天開卡新手逍遙 30天開卡盡情暢遊

體驗天龍八部的浪漫傳說 不·用·花·大·錢





揚鼓宣戰包 緊急動員價：NT$69元

內含：

- 開卡暢遊5天序號密碼一組
  (僅限【金庸群俠傳online2.0】遊戲開新帳號使用)
- 金庸群俠傳online2.0遊戲程式安裝光碟二片
- 遊戲安裝說明手冊一本

4月13日 懷情上市

亂世俠情包 限量版 此情不渝價：NT$168

內含：

- 開卡30天序號密碼一組
  (僅限【金庸群俠傳online2.0】遊戲開新帳號使用)
- 金庸群俠傳online2.0遊戲程式安裝光碟二片
- 遊戲安裝說明手冊一本

4月19日 浪漫開戰

·全省各大便利商店、書局與3C賣場均售·

欲知遊戲、活動及產品詳情，請上網查詢JY2.CHINESEGAMER.NET



當妳在戰場回望我的時候，
這是第一次，我明白什麼叫愛情。

▶ **種族激戰 對決銀河勢力** 阿克雷提亞帝國、聖潔同盟克拉、貝爾托共和聯邦，資源與權力的絕對爭奪，無上限種族激戰，機械科幻對決威力魔法，爆炸最極限銀河衝突！

▶ **特化武裝 震撼威臨大地** 各族附加超強力特化武器系統，機器人火箭發射器威力秒殺，精靈召喚獸助陣橫掃火焰之氣，人類戰鬥型機甲部隊群起進攻！

▶ **華麗神技 衝擊千萬變化** 精密成長系統、多傾向複合性角色職業，近距離激烈砍擊、遠距離精確狙擊、神聖黑暗魔幻能力，打造專屬頂尖職業，強化個人特色征服戰場！

▶ **精彩視界 極限聲光感動** 前衛槍砲武器劃過光速，水火地風神秘魔法精彩綻放，在萬人線上享受凌駕 TV game 節奏明快、順暢戰鬥的樂趣！







合作廠商

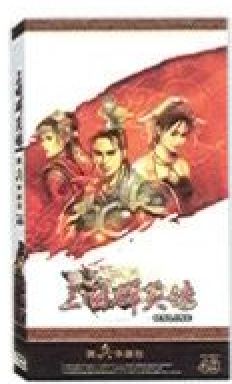






天子號召
全民皆兵！
軍團齊心總動員，百萬獎金等著你！
自94年3月22日至4月22日止，30級以上玩家只要擁有10萬三國幣，便可創建軍團，10人（含軍團長）以上軍團即可報名參加，人數愈多、戰力愈強，獲得百萬獎金的機會就愈大！
挺進國戰紛擾的三國時代！
風起雲湧，群英爭鋒！獨特的橫向捲軸，開啓空前絕後的感觀全新視野！
併吞襄陽，決戰許昌！國戰重劃版圖勢力，三國著名１２座城池任憑割據！
擶兵千軍，萬夫莫敵！培育護衛兵，運用陣型、養成征戰最得力10人軍團！
大軍壓境，絕技對決！史上最大的軍團抗戰，萬人對峙的驚人場面！
揚名立萬，就在今朝！討伐黃巾賊，挑戰三國名將趙雲、甘寧，英雄重新排名！
※欲知遊戲、活動詳情，請密切注意官網 www.gameflier.com





興兵爭鋒包

- 三國群英傳online安裝遊戲片1片
- 使用手冊1本
- 150點開卡點數1組〈僅供開新帳號使用〉
- 增加護衛兵忠誠虛擬寶物：金子、碎銀
- 〔東邪西毒的剋星〕熊貓防毒軟體免費試用15天
- 三國鼎立紀念週邊組

渾身是膽價NT$ 49元



神兵攻略包

- 三國群英傳online安裝遊戲片1片
- 使用手冊1本
- 神兵攻略大百科1本
- 開卡30天點數一組〈僅供開新帳號使用〉
- 增加護衛兵忠誠虛擬寶物：金元寶
- 〔東邪西毒的剋星〕熊貓防毒軟體免費試用15天
- 護衛兵超強轉職令刮刮卡

萬夫莫敵價NT$ 199元

三國群英會OK

買就有機會獲得輕騎兵轉職令等虛擬寶物和三國珍藏Q版公仔!

7-11戰三國，英雄會英雄！

買就有機會獲得弓兵轉職令等神秘虛擬寶物和三國珍藏Q版公仔!

萊爾富激戰販售

全家興兵戰三國

買就有機會獲得朴刀轉職令等虛擬寶物和三國珍藏Q版公仔!

三國群英會，盡在萊爾富！

買就有機會獲得飛刀轉職令等虛擬寶物或三國珍藏Q版公仔！

初陣紀念包

狂傲熱賣中！！

造三國的反，創建時代的新英雄登場！

3C通路均有販售：金石堂書店、三井電腦連鎖超市、順發3C量販、旭暉電通、三商百貨、光南大批發、明様3C

※遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

軟體世界 No.192 05 CONTENTS
MAY 2005















網路安全大師優惠組合

全方位網路安全+資料備份還原

$2990 驚喜有禮

即日起至2005/5/20

買網路安全大師優惠組合免費聽音樂包

（諾頓網路安全大師＋諾頓魅影系統）

原價$4580　優惠價 $2990

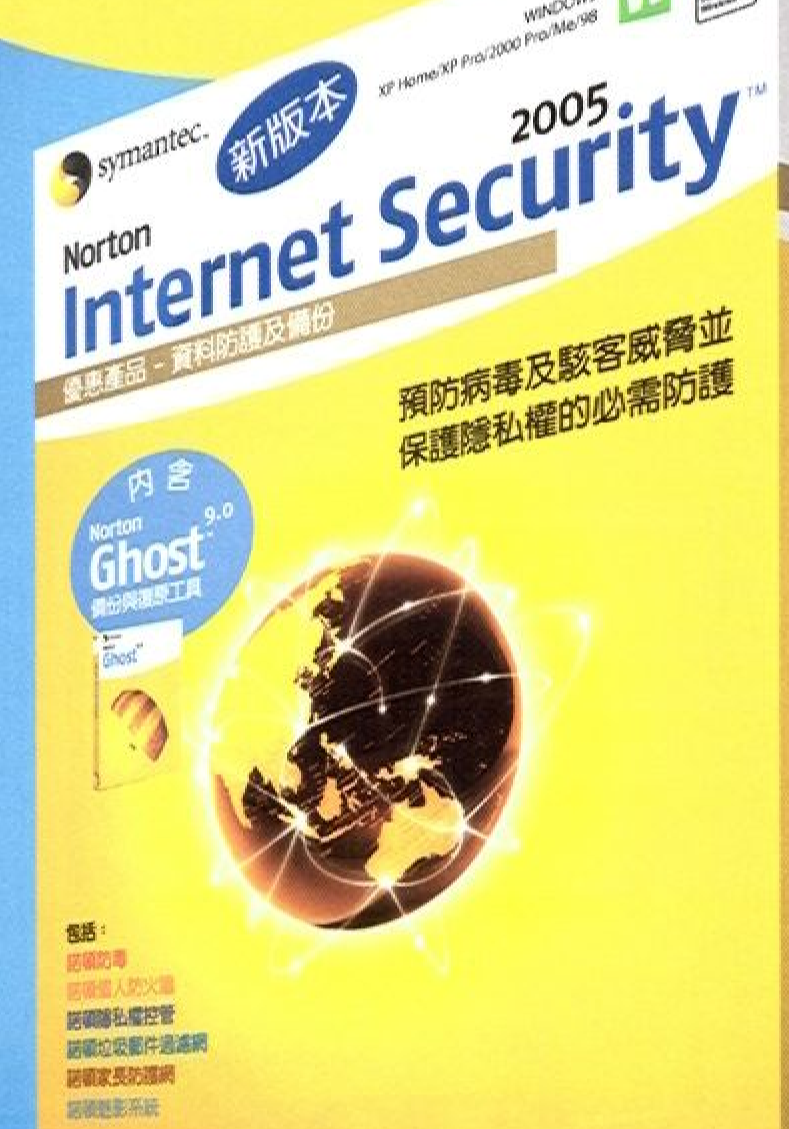
寄回包裝上的回函，就送二個月 HiNet KKBOX

音樂幫免費會員，馬上體驗五萬張CD快感！

電腦需要全方位的網路安全保護，也要可以備份和還原你的

珍貴資料，諾頓網路安全大師優惠組合一包通通有，

讓你的電腦更加安全有保障！







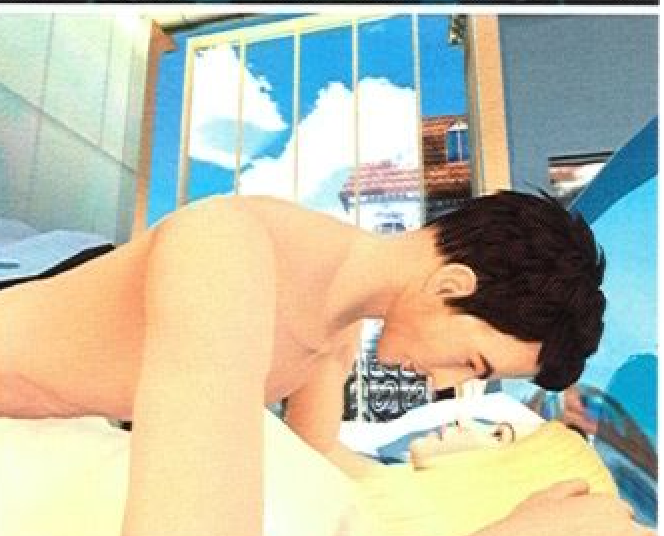


每月話題性企劃

「非專題」



「評遊戲」 13款 遊戲採買終極指南



「全攻略」遊戲破關全盤指引

「騷主義」掌握街頭流行脈動



「硬底子」強化電腦的必備資訊

「其它單元」











KOEI

戰鬥加速

※目前引用畫面為日文版遊戲畫面

歷史模擬遊戲

三國志X 威力加強版



預定 4月29日 發售

●建議售價 980元

可以讓究極進化的「三國志X」玩的更透徹的加強版，終於登場！

加強項目

可享受多重劇情的「戰史模式」…將全武將扮演系統的樂趣更佳提升，新搭載可享受戰鬥與劇情的過關型「戰史模式」。
即使同一關卡，也會因所屬勢力、身份、主角立場等，讓戰術幅度與流程產生變化。此外，還準備有戰鬥中的事件，讓有別於歷史的「如果…」能夠出現！

在網路上與人比武鬥勇的「試煉模式」…搭載了使用一定的點數來編組主人公、從軍武將和部隊等以進行戰鬥的「試煉模式」。
共有比賽如何有效率過關的「得點試煉」以及比賽總攻略關卡數的「勝出試煉」兩種模式。另外更有在網路上與全國玩家互相比較排名的機能！

追加了「結婚」與「後代誕生～栽培」等讓武將人生多采多姿的「結婚、養育子女」功能。武將間不但可以結婚，還可以在小孩出生後於「自宅」來進行養育。

威力加強版與遊戲本體二合一的「**三國志X with 威力加強版**」同時上市！ ●建議售價 2,200元



http://www.gamecity.com.tw/ 臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓 TEL:(02)2325-0156 e-mail:service@koei.com.tw

編輯亂亂話



雖然時間進入4月天了，不過天氣還是亂七八糟的冷！不過這樣的天氣，最適合躲在家裡玩遊戲了！這些天小葉我就日以繼夜不停的玩，不僅我的金庸二等級突飛猛進，還順道玩了幾款不錯的單機遊戲。不過也因為如此，就快連睡覺的時間都沒有了！的確，在網路遊戲盛行的年代，玩一款網路遊戲就佔去很多時間，所以就變的沒什麼時間在嘗試別的遊戲了！不過其實網路遊戲和單機遊戲都各有吸引人之處，讀者們如果有在玩網路遊戲之餘，也千萬不要忘記單機遊戲的存在喔！

還是想出去散散心的 小葉



夏天快到了，豔陽高照，防曬的工作可不能少，二小姐為了迎接南部威力強大的太陽，去某某櫃買了一瓶防曬乳液沒想到卻鬧了一個大笑話，

二小姐:「你們有沒有賣FPS 30的防曬乳呀~」

某櫃小姐:「@@...是SPF嗎??」

二小姐(哇咧！FPS —>第一人稱射擊XD)

PS.這個月我們又少了一個夥伴了～歐茲～撐下去～

為調部門的歐茲加油及老犯職業病的 二小姐



龍大叔被別的單位挖角、神秘歐茲為了一個新單位的成立努力不懈中，頓時失去兩位大將，讓軟世失色了不少，不過軟世也不會因為這樣而品質下降喔！小編會連同幾位編輯再接再厲，給讀者最新、最完整的遊戲情報，最近小編趁著夜深人靜的時候，將剛入手的《獵魔者資料片：無間地獄》(Painkiller：Battle out of Hell)安裝到硬碟中，滿懷著無限的期待進入遊戲，而遊戲一開始時就會出現選單畫面，讓玩選擇是否以資料片開始進行遊戲，經過一段過場動畫後，正式開始，一開始的敵人還滿普通的，反正在第一代的時候早已經被嚇習慣了，接下來爬上一段樓梯進入教堂，挖咧！此起彼落的孩童上課吵雜之聲、一堆嬰靈的叫聲、一堆殺不完的怪、一堆一直往前撲在身上的小鬼，實在是恐怖到極點、恐怖到不行、恐怖到令人心生畏懼、恐怖到腳軟... ...，而小編選的是困難模式，彈藥的補給上更是困難重重，不但要一路使用電鋸狂砍到底，害小編眼前只有支離破碎的屍塊以及爆血漿的畫面，被嚇到腿軟的小編突然從窗戶颳起一陣冷風，接下來「刷」的一聲突然停電，這...這......這也未免太巧合了吧！《獵魔者資料片：無間地獄》果然是一款超18禁的遊戲，未滿12歲的讀者千萬不要輕易嘗試，不過令人在意的中文化是否正在進行中呢？小編隔天就立即詢問代理公司是否已經引進並著手於中文化，結果答案是：沒有，不代理囉！！，小編：... ... ...

這個月依然活在無間地獄的 富哥



呵呵～犬兒最愛的夏天已經悄悄來臨了，夏天到了最想去的就是海邊了，涼涼的海水，白白的沙灘，歡笑的人們啊～（謎：趕稿時不要有過度的幻想好嗎？）

不過話說回來，夏天除了令人充滿幻想的海灘之外，還有一點很令人開心，那就 是夏天最適合運動了啊啊啊～～在微涼的夜晚，可以游泳、跳有氧、做瑜珈、騎腳踏車…等等，真的好快樂喔！犬兒我最愛夏天了啦 ^^/！讀者們也可以在夏天把懶過頭的身體動起來唷～～～

有西瓜的夏天才是最棒的 堤筆犬兒

發行人兼社長 王俊博
副總編輯 葉士豪
監　　製 李永治
主　　編 林家富
文字編輯 歐宗廷 陳珊如 蔡欣蓓
美術總監 郭美玲
美術主編 呂淑瑛
美術編輯 張淑娟 趙麗雯 李麗芳
陳建中 陳慧娟
日本特派員 黃詠麟
美國特派員 莊振宇

特約作家
發電姬 無辜羊 嚕小小 宇宙人 邪騎士
魯夫子 毛狗 金名志 酷桱 吉他手
貓咪企鵝 羽葉 勇者AAA 莎琳娜 Rare
Magician Jahvet JABACO Alerzart Bishop
冷感 藍星鴨

訂閱查詢 07-8150988 轉263 方惠玲
劃撥帳戶 智冠科技股份有限公司
劃撥帳號 41941885
廣告組 高雄 07-8151063 繆雪芬 台北 02-26530566 轉331 [illegible]
廣告營運中心 葛瑞德廣告 台北市基隆路一段186號8樓之4 02-87872708
製版印刷 中華彩印
法律顧問 寰瀛法律事務所
發行社 智冠科技股份有限公司
通訊處 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址 高雄市三民區民壯路61號2樓
代表線 07-8150988
傳真機 07-8151004

◎讀者服務信箱 swmqa@unochina.com


MONTE CRISTO
NVIDIA
Gi Genius Interactive
身為現場指揮官，如何帶領小隊成員深入火窟、控制火勢、救出傷患、達成任務，是最大的考驗！
著名意外事故改編，由國際消防顧問群參與設計，五個劇情模式高達五十種以上任務及目標，搭配全新研發的動力學火焰技術與3D即時引擎，驚人的逼真度讓您親臨事故現場。下雨、風勢等氣候變化將影響火勢，甚至起霧、深夜都將改變火場狀況。
任務中的消防員、搜救人員、搜救犬指揮員、手提探測器技術員、技術工程師、怪手專家、毒氣探測員、噴水塔、化學車、野外抽水車、救火艇、水槽車、泡沫槽車、救援直昇機、加拿大空軍海鷗轟炸機和滅火直昇機...等，超過二十種全球最先進的消防設施與人員，都將由您親自指揮調度！
包含單機、分組、合作三種模式可讓多人同樂，誰才是真正的打火英雄就以實力見真章吧！
就連意外事故也都可能引發強烈的爆炸
嚴密監控火勢發展並指揮弟兄全力救災
精緻的3D模型搭配全新動力學火焰技術
消防第6分隊
國際中文版
已上市
- RAILROAD SIMULATOR -
鐵道夢想家 2
TRAINZ 國際中文版
Gi Genius Interactive
AURAN JET
AURAN
【全球最著名的列車駕駛與管理模擬遊戲系列最新作】
百萬玩家見證，全球發行十餘種版本，英美德法日韓俄鐵路迷一致推崇
中文化的內容讓玩家輕鬆進入鐵道的世界，享受駕駛火車的樂趣
高達150種以上著名車款，從古典的 Big Boy 到最新的都會輕軌列車全部詳實收錄
全新設計高自由度地圖編輯器，讓玩家輕鬆設計喜愛的場景
全球網路資源，免費無限下載更新資料！
●本系列遊戲已被選入【英國鐵路博物館】作為館藏
●以下圖片均為英文版真實遊戲畫面，中文版製作中，將於近期推出
更真實更具挑戰性的關卡任務
功能更強的地圖與任務編輯器
RAILYARD
新增的車頭與更多的線上下載
全球最著名列車模擬駕駛遊戲



「喜歡看漫畫嗎？愛看哪類型漫畫？」，這是數年前小小於某遊戲公司進行求職面談時，面試主管提出的問題。這主管算得上是業界老兵，然而，在線上遊戲風起雲湧、單機遊戲日顯凋零的年頭裡，他也悄悄引退了。真正的引退原因不便細究，但推敲起來，概對行銷線上遊戲感到無趣與無力。其中，「無力」這一點，畢竟摻雜著「自己年紀已不適合玩這種瞬息萬變的遊戲」的感慨。想到這裡，小小亦難堪欷歔…

撰文／嚕小小

抱著漫畫玩遊戲

在《天堂》未出現前，你是否想過會有一款遊戲如此影響民生？吸引許多從不曾玩電腦遊戲者沉迷其間？進而引發各種社會怪象，從虛擬貨幣、寶物的交易和帳號買賣開始，到詐騙、竊盜、結夥搶劫等犯罪行為的發生，甚至還衍生出「代客練功」這種新工作。又是否預見網路遊戲的興起會給遊戲產業帶來巨變，乃至造成單機遊戲的沒落？臆測到遊戲產業會以這種方式震盪社會經濟？讓不少傳統業者和創投公司爭先恐後投資線上遊戲，又承先啓後地飽嘗箇中冷暖。至少，沒料到會看見社會版記者以為「凡線上遊戲的貨幣就叫『天幣』」這種笑話吧？有心於電腦遊戲產業的從業人員，大約都希望能在日新月異的科技與市場演變中，掌握趨勢、預知流行，設計或發行能夠引領風潮的遊戲軟體。但就算不是在遊戲產業工作的一份子，身為一個玩家也可以有自己對遊戲的種種想像。你是否想過未來的遊戲會呈現什麼樣貌？

日本漫畫家内田美奈子在十多年前創作的《ブームタウン》(台灣東販譯為《模擬城市》）裡，勾勒出未來電腦技術所能打造的虛擬世界。20XX年日本軟體公司成功在網路上架構起龐大的虛擬市鎮。這裡居住著類似人類的「X－Y－Z People」，是個具有自我繁殖力、生生不息的城鎮。該軟體的使用會員於設定基本人物資料後，即可藉由模擬體驗裝置將人物影像投射於鎮上，開始探索和參與這個非現實的網路世界。同時，使用者在這個虛擬實境中活動而連帶產生的感官知覺，體驗裝置也會正確無誤地傳達出來，讓使用者有「如真實一般」的感受。這世界在日以繼夜地運作，每天也或多或少發生一些麻煩事件，因此軟體公司必須雇用一群人來處理這些突發事件。這群被通稱為「麻煩專家」的約聘工程師，便是本作的主角。内田老師透過他們在漫畫中探討各種可能順應而生的問題，包括：停機維修、資料回溯、駭客入侵，以及使用者與X-Y-Z People產生情愛糾葛等等。

看到這裡，有些讀者應該已聯想到MMORPG。是的！將該漫畫描述的世界與現今的多人線上角色扮演遊戲對比，確實可找到其共通點。所謂的「X-Y-Z People」不就是NPC？而「麻煩專家」不正是GM嗎？内田老師構想中的網路虛擬市鎮已然存在，只差我們還無法利用模擬體驗裝置於其間活動罷了！如果有一天，我們真的可以使用體驗裝置進入遊戲世界：化身羅拉，在世界各地冒險犯難、遊歷尋寶；或變身哈利波特，在魔法國度騎飛天掃帚、打魁地奇，那是什麼樣的感覺呢？當人們可以更真實具像的方式投身遊戲，並享受遊戲所賦予的角色能力，會不會有更多人迷戀上這種型態的cosplay？甚而終日流連虛擬國境，不願重返現實人生？後面這些問題且留給社會學者去傷腦筋吧！只要能比一般人更早且免費嘗試這種體驗裝置，小小這輩子無論如何是要在遊戲業界混下去！



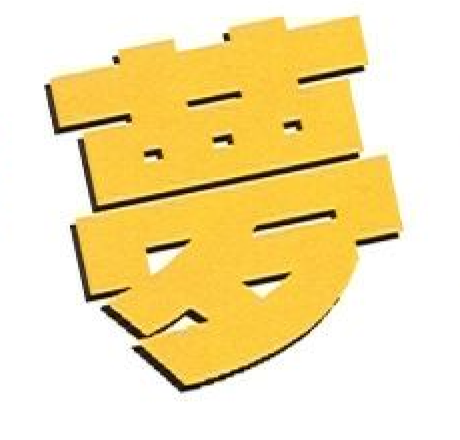




2005年最精彩奇幻的飛行冒險
飛天喫茶
★大型奇幻活動續紛整月．週週拉．快樂送！
微星科技
MICRO-STAR INTERNATIONAL
百台MP3、Notebook全帶走！
飛天歷險
Dream Of Mirror Online
軒轅劍網路版2代
[飛天喫茶包]3月30日全省7-11上市，同時請你喝好茶！
活動詳見飛天歷險官方網站-http://domo.joypark.com.tw
24小時客服專線：(02)8226-5655
24小時客服傳真：(02)8226-3491
客服電子信箱：service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
©2005 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.
合作廠商
微星科技
Try it!
純喫茶

一套好的遊戲往往能讓玩家沈迷好長一段時間。筆者最近就長時間沈迷在《實況野球》這個人人都是大頭的棒球世界裡。除了趣味性驚人之外，也十足體會到了Konami 對這款遊戲的用心。遊戲的樂趣與魅力讓筆者完全無法招架，更終於理解一款早在唸書時代就覺得非常有意思的遊戲，為什麼有能耐能持續到十年之後的現在。夢想是讓這些長青遊戲持續推進的其中一個主要動力。

請繼續作夢吧～



●撰文／冷感

最近迷上了PS2上的《實況野球》棒球遊戲。從1994年開始，這款已經出了超過10張續集的棒球遊戲就一再令玩家驚奇。遊戲裡的人物不只擁有非常討喜的人物造型（最明顯的就是大頭、沒腿…），就連遊戲模式都讓人覺得新鮮不已。玩家除了可以像在一般的棒球遊戲裡帶領所屬的球隊挑戰日本總冠軍之外，「My Life」模式更是《實況野球》的精髓所在。玩家在「My Life」模式裡頭扮演的就是單一位球員，比方說我來扮演松阪大輔好了，我就以RPG 的方式來玩他的棒球生涯。在球場上，只要松阪大輔不會出現、或不能控制的場合，玩家就沒有辦法控制遊戲的進行。所以只要是松阪不出場的比賽，玩家都不能操控。而且玩家在比賽裡只能專心投球，如果中途因為投不好被教練換下場，就會失去這場比賽的控制能力，並只能看著比數在計分板上變化，完全沒有辦法左右賽事。除此之外，球員除了必須在球場上力求表現，還可以買車子、買房子、結婚、甚至生下小孩，向人生裡的極致作出挑戰。這樣的玩法是不是很另類呢？尤其對於熟悉歐美棒球遊戲的玩家來說，或許從沒見過這種 RPG 類型的棒球遊戲吧？

雖然因為還沒有把整個生涯模式玩過一遍，不知道到底能不能在球員的孩子長大之後繼續控制這個小球員，並且無止無盡地一直玩下去。但是藉由這款遊戲的刺激，讓我們有了無限的想像空間。頂尖運動員其實並不是一輩子都打某一種球類的，職業球員也有可能在各種職業運動中轉來轉去。這樣是不是也可以創造出一種新的遊戲方式呢？以EA來舉例，EA Sports 旗下擁有洋洋灑灑一堆運動遊戲，如果說一樣是可以用《實況野球》裡的「My Life」模式來進行遊戲，可不可以每每到成為自由球員的時候，玩家就可以選擇是不是要結束棒球生涯而改投身NBA或NFL 的懷抱？如果對這些需要大量體力的運動都不再能負擔，那挑戰一下小白球如何呢？如果你原先玩的是棒球，在決定轉職到NBA之後就必須把棒球的DVD拿出來，接著換上NBALive的DVD。相同的道理，人物要轉職到其他運動時，只要把想轉職的那片DVD放進去，人物就可以一直玩到因為年事已高退出運動圈為止。不過你以為這樣就結束了嗎？還沒。不打球難道人生就結束了嗎？既然是RPG 的遊戲，退休後想當商人嗎？那就開間《模擬運輸公司》；因為生了個女孩而變成《美少女夢工廠》；想炒房地產而變成《大富翁》；熱愛動物結果變成了《動物園大亨》；當了經紀人接著玩《明星志願》；甚至因為踏入時光隧道而進入到《三國無雙》。很瘋狂是嗎？但不見得就是不可行的。這樣的機制不僅能使自家公司裡的各款遊戲互通，更可以在不同公司間建立一條相互導引的道路，玩家的遊戲樂趣也只會倍增而不會因為選擇變得無窮而受到影響，畢竟大家還是可以選擇打一輩子棒球的。遊戲的源頭就是夢想與創意，失去了這兩項關鍵，遊戲與行銷裡的「me too」並沒有任何的不同，都只能依循別人的成功模式，撿拾殘留在地上的剩餘價值而已。《EQ2》在前一陣子推出了一項在遊戲內訂購Pizza的服務。玩家只要在遊戲裡按下「/pizza」就可以訂到實體的pizza，並且直接送到家裡或指定的地方去。在遊戲裡販售實體物品的想法曾經是被人嗤之以鼻的，雖然SOE並沒有公佈這項嶄新服務的實際營收數字，但從新聞裡看到還有後續包括CD、書本等其他物品的販售規劃，這個新的經營模式應該已經獲得證明是可行的才對。



為了讓遊戲能繼續推進，請繼續作夢吧～



機器人歷險記
ROBOTS
扮演主角洛尼 勇闖機器人大城
PC 遊戲
7 ELEVEn
限定發售中 只要499元喔!
買遊戲還可抽電影週邊紀念品
◆ 利用酷炫的升級零件，對抗邪惡機器人。
◆ 利用快速運輸艙來高速穿越整座機器人城市。
◆ 操控電影中你最喜愛的角色。
PC CD-ROM SOFTWARE
20th CENTURY FOX
VIVENDI UNIVERSAL games
SIERRA
LEADINIA
www.leadinia.com/pc/robots
Robots TM & ©2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Fox Interactive, Robots, and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Windows and DirectX are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. The use of this product is governed by the terms of an end user license agreement that you must accept before you can use the product. If you do not agree with the end user license agreement, you should immediately return the product with your sales receipt to 4247 S. Minnewawa Ave, Fresno, CA 93725-9345 for a refund of your purchase price.

發行公司 / 宇峻奧汀科技　上市日期 / 2005 年 7 月預定



幻想三國誌貳

一舉拿下2004年GamrStar最佳企劃、最佳程式、最佳劇本、最佳腳色扮演、人氣票選銅獎及 2004 年度大賞等六項大獎的《幻想三國誌》，準備在2005年的暑假，推出續作《幻想三國誌貳》和大家見面了。遊戲承襲了前作大受好評的三國歷史、武俠、神話、愛情的風格，有彈性的劇情變化，豐富且耐玩的系統，喜歡玩單機RPG的玩家，可要鎖定您的目光了！

三國歷史的另一種詮釋

三國時代可以說是中國歷史上最有魅力的時代之一，著名武將的激鬥及訛虞我詐的策略攻防，乃其引人入勝重要關鍵。也由於是戰亂的年代，一般以詮釋三國為主題的遊戲普遍過於陽剛，而《幻想三國誌貳》在這壯闊豪情的三國歷史背景中，引入神幻、武俠、愛情的要素，以較柔軟的調性重新詮釋大家所熟悉的三國。



←姬風大戰馬超。

↓棧道東郊－曙光穿葉舞飛揚。

↓張祭使出大絕招。

多主線、多結局的架構依舊保留

《幻想三國誌貳》的故事約在一代的十年前左右，也就是大約在公元一九六年，董卓舊部屬李傕、郭汜勢力被滅，曹操遷獻帝於許都開始，而主角便是一個原為馬騰勢力的西涼召德村中，一個立志成為天下第一有錢人的貧困少年－楚歌。在本作中，宇峻奧汀一貫固有的特色－『多主線、多結局』依舊原汁原味的保留了。不過《幻想三國誌貳》的主角設定擺脫了以往與衆多女孩感情曖昧不明的形象，而影響結局的條件也不再受限於男女感情的選擇，主角的價值觀與遊戲系統的應用也都將是影響分歧的主要因素。

←夢光海－落日西歸黃金海。

擬3D的過場技術再發揮

基本上，《幻想三國誌貳》的畫面效果是以2D美術呈像的方式處理，與時下流行的3D遊戲相比，雖然較為精細，但卻無法表現大量的動態及視覺旋轉的效果，為了解決這個問題，在劇情過場的部份，以局部縮放及部份旋轉，虛擬出3D運鏡的視覺感受，使劇情的詮釋部份更加的具有說服力及魄力；而在人物的部份，表情的變化也比上一代加強許多，劇中人物的一舉一動，將可以更深深地捉住玩家的心。



←過場動畫。

以『懸圃』為遊戲性的核心

傳說中央天帝黃帝，在昆侖山東北的槐江山頂，有一個美麗的花園－懸圃。黃帝令槐江山神英招看守此處，自己則經常來此沈思並凝望著人間。懸圃裡面充滿著許多不可思議的生物，並蘊含許多與天地同生、意義重大的神樹，而懸圃北端連接東方天地的，是一棵賦予諸神最初神性的『蓮無神樹』。而在遊戲中，遊戲性的核心就是懸圃的開發及運用決策為主，舉凡寶物生成、變化、環境建設、神佑加持、化印進化…等，都必需透過懸圃的特殊能力才可辦到，而懸圃開發、使用的程度，甚至可能影響最後的結局，如何開發這塊黃帝所交與的美麗花園，就有待玩家仔細的去研究囉。其它的系統諸如陣形、化印、百人戰及技能系統，本刊將會為各位玩家做一連串的追蹤報導。



→蓮無樹－天地神樹任遊憩。



↑黃巾五人組。



↓可愛的姬風起舞弄劍。





↑童話般的田園風光。



→ 炫耀奪目的戰鬥畫面。

人物介紹

楚歌

因禍避居西涼召德村。昏迷三載，方自醒轉，記憶全失。個性放蕩不羈、圓滑樂觀，立志成為天下第一有錢人。

沈嫣



馬超義妹，馬騰副將沈侯之女。出身富貴、嬌俏可人，自小便對英雄懷滿憧憬，一心嫁給萬夫莫敵的英雄將軍。



韓靖

徐州被屠之時，跟隨叔父遷至西涼。聰敏好學、溫文謙恭。欲以胸中甲兵平治天下，改變亂世。

馬超



西涼太守馬騰之子，後為五虎將之一。英勇過人、豪爽自負。一身武藝冠絕西涼、為西涼人人聞之敬畏的第一剽悍猛將。

姬風



原為天若宮人人敬仰的首席劍師，卻喜浪跡江湖，結交各路英雄。為人雅俊俠氣，才思敏捷、舉凡仙術、韜略皆能過目不忘。



遊戲史祖 線上復活

龍與地下城ONLINE

預定今年正式上線







《龍與地下城 ONLINE》是根據 RPG 的真正始祖戰棋遊戲《D&D》開發的一款網路遊戲。遊戲由曾開發《Asherons Call》系列並獲得良好評價的 Turbine Entertainment 負責。這是首款以 D&D 的名字推出的網路 RPG 遊戲，遊戲裡將充分表現出 D&D 的精髓，帶給玩家們驚悚的地下城、恐怖的怪物、富有挑戰性的謎題、多變複雜的角色發展設計和深度的行會政治及遊戲世界領土的控制。玩家可以在 D&D 的那些經典種族中選擇，例如：人類、精靈、半獸人等，角色職業方面有戰士、牧師、強盜、巫師等，在遊戲中玩家可以選擇獨自冒險，也可以加入團隊。然後讓角色融入遊戲裡的社會、尋找任務、組隊，為了以後的戰鬥裝備、提升自己的能力。遊戲即將展開測試，官方也於日前公佈了測試的詳細步驟和內容，目前只預定今年會正式上線，其它遊戲訊息仍不明朗。

好想好想收藏！

日本著名玩具商推出 A3 美眉玩具人偶



《A3》日本官方已經與著名的玩具製作公司進行密切合作，製作了以《A3》女主角為版本的玩具人偶，目前正在此日本著名的銷售商進行洽談，展開一系列的銷售作用中。此玩具人偶高 27 厘米，其外形完全依循遊戲中的人物形象，手持拐杖，身披斗篷，穿蹬長筒靴。人偶的製作材料以塑膠及金屬為主體。

新型即時戰略遊戲

強勁 3D 引擎 演繹新的城堡戰爭 STRONGHOLD 2

《STRONGHOLD 2》是Global Star Software和Firefly Studios開發的曾經屢獲殊榮的即時戰略遊戲《STRONGHOLD》繼資料片之後的新作。玩過本系列的玩家都知道，遊戲最鮮明的特點是強調城堡建設和防衛，這在二代中將會得到加強，無論是多人遊戲模式還是單人遊戲模式都會讓玩家深刻體會到其重要性。遊戲採用FireFly Studios自行研發的3D物理引擎，這款引擎足足花費了他們近一年的時間，它讓遊戲表現得更加真實。透過這款強勁的引擎，遊戲畫面得到了改進，實現了晝夜更替和季節變化；地形的多樣化更加明顯，出現丘陵、高地、河流和平原等地形；出現了不少自由活動的生物，有地面上跑動的老鼠和空中飛翔的鷹等等；採用了動作捕捉技術，所有人物動作都顯得逼真流暢。由於3D化的緣故，遊戲在建設城堡時變得更加方便、美觀，在建造城堡時，使用俯視的觀察視角可以清楚地看到兩所建築之間的空隙。遊戲預定4月18日於北美上市。




戰略要素更加豐富

信長之野望 2005 年最新力作全面革新

《信長之野望》系列是KOEI公司與《三國志》系列齊名的大作，而在2003年也推出PC/PS2 的全3D網路MMORPG《信長之野望Online》，至今仍是PS2上人氣排名第二的MMORPG，在台灣也將由遊戲新幹線代理營運，備受玩家期待。不過這次新公佈的《信長之野望：革新》並不是MMORPG類型，而是回歸系列正統的戰略遊戲。雖然《信長之野望：革新》遊戲主軸脫離不了日本戰國時代的戰略遊戲，但這款遊戲既然名為『革新』，自然就要有其創新要素，其中最明顯的就是採用目前全系列首見的全3D國家地圖系統，把日本國家地圖以一氣喝成的大地圖呈現，不再分隔為若干個區塊，而且整個地圖採用全3D方式製作，加入了地形高低要素，並且國家與國家之間也有「國境」的勢力範圍變化，也能讓玩家依照天然地形當作國土之間的屏障...等，戰略要素變得更豐富。遊戲預定今年夏季推出，定價11340日圓(含稅)。

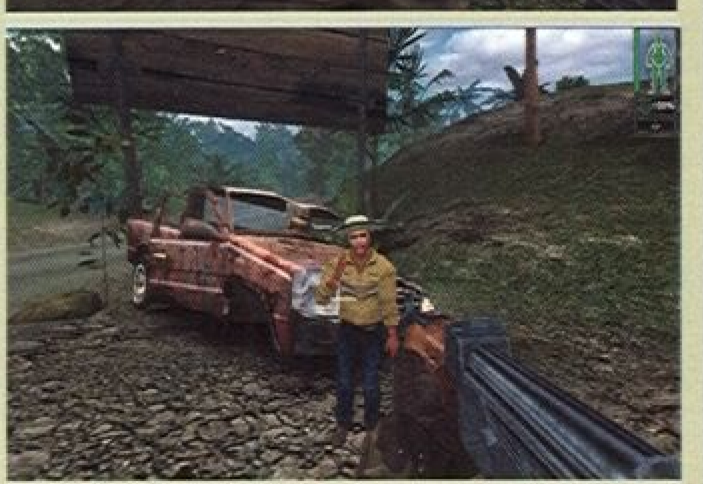


熱帶叢林殊死戰

烏克蘭自由度超高的 FPS 遊戲 Boiling Point: Road to Hell

由烏克蘭Deep Shadows開發、Atari發行的《Boiling Point： Road to Hell》是一款將戰鬥與冒險結合的FPS遊戲。在遊戲中，玩家將在南美的熱帶叢林中與一支游擊隊血戰。Deep Shadows自主開發的引擎具有極其精美的圖像效果，遊戲具有開放式的遊戲劇情，沒有獨立的關卡，整個遊戲是在一個完全開放的數百英哩寬的地圖中，最值得讚揚的是遊戲中並沒有過場Loading的時間，著實加快了整個遊戲的節奏，讓玩家可以毫無中斷的體驗其暢快感受。另外遊戲中的武器種類也達到數十種。玩家可以選擇自己擅長的武器來進行一場精采的熱帶叢林戰。遊戲預定5月24日於北美發售。





美國海軍陸戰隊全程戰術指導

Close Combat:First to Fight 將帶領玩家深入最危險的中東地區

由美國海軍陸戰隊指導開發的第一人稱動作射擊遊戲《Close Combat：First to Fight 》，是繼《全方位戰士》之後第二款在陸戰隊和Atomic Games的協助下，設計出的美軍訓練軟體遊戲。在這款遊戲中，玩家將領導美國海軍陸戰隊的四人行動組，在世界上最危險的區域一中東的城區執行任務。在遊戲中，你將扮演小隊隊長，其他三位士兵由極為先進的 AI 控制，你可以為自己的隊友下達特定指令，他們會根據 RTFA 作戰思想行動。由於能夠隨身攜帶的武器數量有限，要想獲得武器支援就要通知海軍地空任務部隊。你可以要求另外一個行動小隊隊員，甚至乘坐裝甲車和坦克。在碰到一些幾乎不可能突破的據點時，你還可以請求迫擊砲或者眼鏡蛇式直升機援助攻擊，不過這種支援請求的數量有限，要在迫不得已的時候才能使用。遊戲的製作目標是最真實的戰術戰爭模擬，為了帶給玩家最為真實的感覺，Destineer非常注重心理描寫。每一個敵人都有意識，你可以採用心理戰術讓敵人士氣受挫。例如：你可以用不間斷的彈幕射擊給敵人以心理壓力，然後以側翼攻擊讓對方陷入慌亂狀態，在士氣受挫的情況下，敵兵會做出愚蠢的舉動。不過心理戰術也要小心應用，如果戰術應用不當反而會讓對方士氣大增，取得有利位置。遊戲預定 4 月 12 日於北美發售。







遊戲系統大革新

伊蘇：イースーフェルガナの誓 預定六月上市

《伊蘇》系列最新作即將與玩家見面。FALCOM 方面並未指明《伊蘇：イースーフェルガナの誓》是否系列的正統第七作，不過根據目前發佈的訊息來看，本作是延續《伊蘇3》的世界觀，並採用《伊蘇6》的遊戲引擎打造的系列新作，並且在遊戲系統上也有不少革新之處，應該可以算得上是《伊蘇7》。本作講述代供、代醫、代修中出現的菲爾佳娜發生重大變故，聽聞此事的亞多魯和多基立即決定趕往菲爾佳娜。那裡是多基的故鄉，不過他已經 8 年沒有回鄉了。在前往菲爾佳娜的途中，他們經過了雷德蒙街，並且遇上了多基幼年德好友切斯特和艾蕾娜。《伊蘇：イースーフェルガナの誓》的主要遊戲系統與《伊蘇6》類似，並且加入了一些新動作和改進了連續技獎勵系統。遊戲中新增了兩段跳、旋風跳等動作。遊戲更加強調採用連續技攻擊敵人，在本作中連續技對敵人的連擊次數將會影響到獲得的經驗值和道具，連擊次數越多，獲得的經驗值和道具等級也就越高。此外本作中還加入了擁有風、地、火三種精靈之力的腕輪，並且保留了前作的三種魔法劍。在遊戲中，這些特殊物品具有相應的特殊技，玩家可以通過輸入指令發動強大的必殺技。由 FALCOM 官網上的資料顯示，遊戲預定在六月份於日本地區上市。



忠實呈現倫敦景致

Bllizard 班底最新作 Hellgate: London

Bill Ropers Flagship Studios 是由一批前Bllizard的重要員工於前年組成的新工作室，日前該工作室公佈了第一款動作角色扮演遊戲的情報。這款新作叫做《 Hellgate: London》，遊戲背景設定在核戰後的倫敦，在一場人類與惡魔之間的大戰五年之後，當惡魔取得了勝利，人們只得倖存於浩劫後的倫敦地底下擁有許多墓穴、下水道以及地下鐵等地下設施之中；遊戲中有大約 50 個充滿動作性的關卡、可以自訂化的遊戲角色，未來將有單人和多人模式。另外，遊戲可單鍵切換使用第一人稱或第三人稱視角，讓玩家以在類似《CS》的第一人稱或傳統《暗黑破壞神》般的第三人稱視角中來玩這款遊戲，並提供類似《暗黑破壞神》般隨機產生的關卡佈置，以增加遊戲的耐玩度，遊戲的任務將採非線性模式，每一次角色升級將有技能點數能夠分配等類似於《暗黑破壞神 2》的設計，而一些倫敦當地著名的地標也將有機會出現在遊戲場景中。遊戲目前計劃可能在 2006 年左右推出。

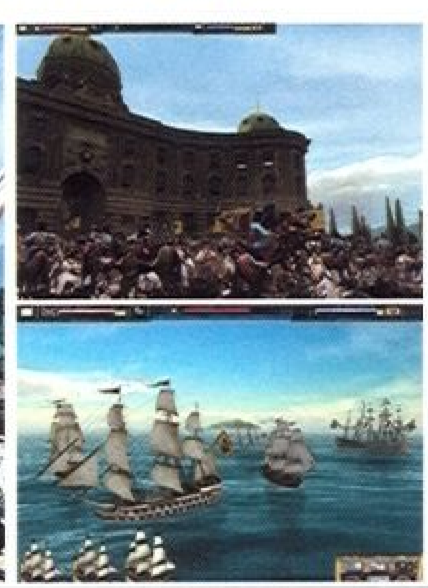


海陸全方位作戰

重現 19 世紀拿破崙戰爭 IMPERIAL GLORY

《IMPERIAL GLORY》是由開發《魔鬼戰將》系列和《君臨天下》的西班牙Pyro Studios開發的一款即時戰略大作。這款遊戲場面非常壯闊，玩家可以在全3D的陸戰和海戰中充份感受帝王般指揮天下的優越感。遊戲中玩家將控制19世紀世界上五大強權國家：英國、法國、俄國、普魯士和奧匈帝國。每個國家剛開始都具有歷史性的強處與弱點，但是只要玩家管理得宜，國家就會愈來愈強盛。遊戲可讓你控制國家的軍事、政治、外交、經濟和科技等五大發展，然後在北非與歐洲等地 51 個不同的省和 29 個沿海欄位。這是一個大變革的時代，你的文明可能會成為現代世界的主宰，也可能完結，從世界上消失。 遊戲預定 4 月 26 日於北美發售。





美式趣味小品

好萊塢怪物大舉入侵美國

They Came From Hollywood

《They Came From Hollywood》怪物破壞美國

《They Came From Hollywood》是一款結合即時戰略的動作遊戲，玩家在遊戲中將扮演一個二流電影中的大怪物，總共有 12 個怪物可以選擇，玩家還可以自由的設定怪物樣貌，跟軍隊戰鬥、肆意破壞城市，總共有六座美國的城市可以任由你破壞，玩家可以在遊戲中看到紐約的自由女神像、美國白宮及其它著名城市，遊戲中的破壞系統，可讓玩家所操控的好萊塢大怪物任意地吃人、吃汽車，並在建築物上打洞，拆掉廣告牌等等。







超暴力街頭激戰！

CAPCOM 美式風格動作遊戲 Beat Down

《Beat Down：Fists of Vengeance》是由CAPCOM發佈的一款多人美式風格動作遊戲，本作由參予《復仇龍騎士》製作的Cavia製作組負責開發。該作主要描寫五位黑幫打仔，因為在一次毒品交易中落入設計好的陷阱而成為代罪羔羊，在遭到黑幫和警察雙方圍捕的情況下，靠自己的力量找出事情真相。遊戲裡有五名角色供玩家選擇，以任務形式進行遊戲，在劇情中玩家有不同的對話選擇，這些將是直接影響主角成為好人或壞人的最後結局，本作前期將以單挑格鬥為主，後期隨著更多的同伴加入允許多角色群毆，除了角色特有的拳腳攻擊外，還可以撿起場景中的一些道具來當武器，甚至可以把對方架到能破壞的固定場景中。（遊戲平台：PS2、XBOX/發售日：秋季/售價：未定）







全新角色登場

劍魂 3 新遊戲畫面公佈

由NAMCO製作的武器3D格鬥遊戲最新作《劍魂3》，日前公佈了多張包括新舊角色在內的遊戲畫面，供玩家欣賞。《劍魂3》中新增了三名角色，分別為手持鐮刀的神秘角色－札薩拉梅爾(Zasalamel)，揮舞著如同呼啦圈般環型大劍的緹菈(Tira)，以及華麗的日本藝妓造型、使用傘中刀的雪華(Setsuka)，遊戲的基本系統承襲自二代，並加入了更多的招式與架勢變化。畫面則比前代更上一層樓，除了加入更多的對戰舞台之外，各舞台的景觀也更加廣闊，並有著更多的互動與變化。遊戲模式豐富的程度也是歷代之冠。本代並首創「角色創造系統」，玩家不再只侷限於既有的內定角色，而可以自行創造出全新的角色。自創角色的性別、身材、外觀、裝扮、武器、職業...等都可以自由設定，不只是外型而已，連招式動作等也能自己調配。《劍魂 3》預定今年內推出。(遊戲平台：PS2/發售日：2005年/售價：未定)





美國熱門影集遊戲化

24 小時反恐任務 PS2 版今年推出

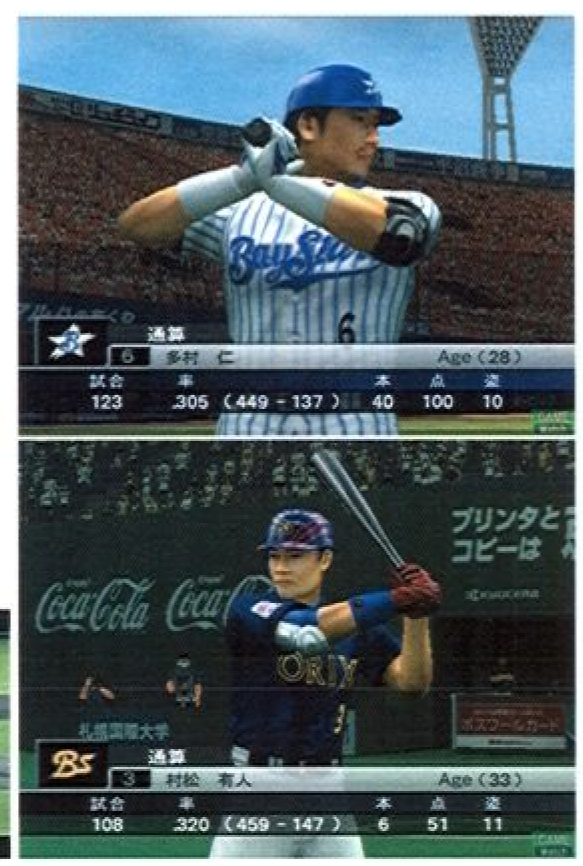
SONY歐洲分公司SCEE日前宣佈將改編美國熱門影集《24小時反恐任務》於PS2平台推出。遊戲的腳本將由電視版的其中一名編劇Duppy Demetrius負責，故事為原創的24個小時，時間設定為第二季與第三季之間，據官方表示，遊戲中將會解答電視版二、三季度中的很多劇情問題，包括第二季暗殺總統Palmer的幕後黑手到底是誰？Kim Bauer第三季為什麼會到L.A. CTU工作？Jack Bauer和Chase Edmunds是怎樣開始第一次的拍擋工作的？等等。遊戲版的音樂將會由電視版的作曲師Sean Callery負責，電視版的幾名主要演員都會為遊戲進行配音，力求遊戲更忠實於影集氣氛。遊戲預定於今年度發行。(遊戲平台：PS2/發售日：未定/售價：未定)

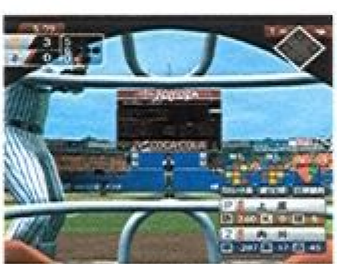


捕手視點大復活

NAMCO 擬真棒球遊戲新作 Baseball L!VE 2005

NAMCO 宣佈其 PS2 擬真棒球遊戲《Baseball L!VE 2005》。遊戲將之前《實況棒球》大受好評的我的人生(My Life)模式上進行改良，透過 if 系統可以對球壇局勢進行再編設立夢幻聯盟。玩家可以從現有的12個球隊和原創的 12 個球隊中選擇出一個隊伍，在 17 個縣市中選擇一處作為根據地。每個季度賽共有 60 場比賽。在季候賽之外還有球員簽約、交易、外籍球員補充、AF 談判、入隊測試、薪資談判等各種球隊管理活動。在 Time Slip 模式中總共有 30 名 OB 選手可以對決，並且以對戰任務的形式進行過關比賽。勝利後對方會加入，並且可以在其他的模式中使用。在原創球員模式中可以自由設定球員的容貌、擊球力量、所屬球隊...等可以設定，最多可以設定 88 名球員。(遊戲平台：PS2/發售日：4月21日/售價：7,140 日圓)







美洲版圖大冒險

闇影之心第三代 新世界即將到來

日本 ARUZE 頗受歡迎的 RPG 遊戲《闇影之心》(Shadow Heart)系列要推出最新第三代了，遊戲背景將以 1929 年的美國為舞台，主角是一位 16 歲的少年 Johnny，其實他原本是一個富豪之子，但在幾年前因為一場意外事故而喪失大部分記憶，而父親過世後把大筆遺產給他，但他又不想被家族壓力所綑綁而蹺家，自己幹起了私家偵探，並調查發生在美國各地的神秘現象，因此遇到一位能操縱大自然精靈力量的神秘少女Celia，並一起縱橫美洲大陸展開冒險旅程。不過旅途中卻發現有大批怪物要追殺 Johnny，似乎跟幾年前他遇到的神秘事件有關，到底為什麼怪物要追殺他？而他喪失的記憶到底是什麼？一切彷彿是難知未解的謎團...。遊戲這次的戰鬥系統，依舊延續前兩代頗受好評的「審判之輪」系統，這個戰鬥系統有點類似俄羅斯輪盤的旋轉系統，如果玩家輸入攻擊指令的時間剛好抓準了羅盤指針的時間，在強化攻擊力的量表出現時攻擊成功，會給敵人更大程度的傷害。當然本系列每次都會出現的魔人變身系統應該也不會漏掉，不過這次三代會追加什麼樣更強力的魔人變身能力？女主角 Celia 的精靈力量又會帶來什麼樣的變化？請密切注意本刊的後續報導。(遊戲平台：PS2/發售日：夏季/售價：未定)



走私鮮貨

GT4 隨身碟！韓國限定

SONY 宣佈將於韓國地區限量推出《GT4》特製版隨身碟。「GT4 限定 Microvault」是以 SONY 所推出的 USB 隨身碟產品 Microvault 為基礎，並加上《GT4》特殊設計所構成的限量產品，隨身碟部分的規格為 USB 2.0 介面(可相容於 USB 1.1)，讀取速度每秒 12MB，寫入速度每秒 7MB，容量 256MB，並通過相容性測試，確定可支援 PS2《GT4》相片模式的 USB 儲存功能。隨身碟本體上印有GT4 的特殊標誌，包裝也是採用 GT4 特殊設計，並附有特製的 GT4 版手機吊飾唷！

走到哪玩到哪

掌上型紅白機 Blaze Pocket Fami 精巧上市！

英國 Fire International 公司日前推出一台掌上型遊戲機－Blaze Pocket Fami，而這部掌上型遊戲機的最大特點即是能讓玩家插上當年紅白機的遊戲卡匣，體驗復古的紅白機遊戲。其實能讓玩家玩紅白機卡匣的掌上型遊戲機，在日本、美國都曾推出過，如：日本 GameTech 公司就曾推出一款 AD-Fami 的掌上型遊戲機，能直接執行紅白機卡匣。而這款 Blaze Pocket Fami 可說是 AD-Fami 的改良版，它不單能讓玩家玩紅白機卡匣，遊戲機更內置了多款作品，包括：瑪莉奧兄弟1～3代、薩爾達傳說、勇者鬥惡龍...等，讓玩家沒有卡帶也能先玩為快。(本產品目前僅在歐美地區販售)

找新聞 SEARCH NEWS

獨家

仙鏡傳說超 Q 單機版 RBO 花落遊戲新幹線！中文化進度80%





驚爆內幕！由日本同人遊戲製作小組－春風亭工房改編知名線上遊戲《仙境傳說》的單機版－《RAGNAROK BATTLE OFFLINE》(簡稱：RBO)，採用 RO 職業角色，並開發嶄新獨特的故事背景，成功構成一款精緻逗趣的橫向捲軸動作遊戲，也讓 RO 迷為之瘋狂，上市至今已於亞洲地區狂銷熱賣百萬套，如今台灣的玩家也有機會體驗到《RBO》旋風般魅力，據消息來源表示，《RBO》的台灣代理商－遊戲新幹線，目前正如火如荼地進行中文化改版，據悉改版進度十分順利，完成度高達 80%，遊戲預定於六月底上市，請密切注意本刊的後續報導。

EA 健康玩家　酷炫生活體驗

美商藝電 EA 全球通路 第一座電玩形象館正式開幕

美商藝電於日前在台北 KMall 啟用 EA 全球通路第一座的電玩形象館。藉由館內產品陳列與試玩介紹，使更多想要接觸娛樂商品的上班族或是學生，可以選擇適合自己的遊戲。EA 電玩形象館展示的商品多以專業玩家風格為主，美商藝電電玩形象館共有六台電腦試玩機台做為電腦遊戲對戰區，多達 16 台的 LG 螢幕顯示器以及五台超過 42 吋的 LG 電漿電視用來展示最新遊戲動畫；同時還有 PS2 與 XBox 試玩機台，給玩家現場體驗極限震撼的快感。日後館內也會銷售美商藝電 EA 電玩週邊相關紀念品，更於每週一至週五晚上 19：30 及週六、日下午 15：00 在館內進行 EA 遊戲比賽，提供玩家更多不一樣的商品優惠及創意活動。



強檔遊戲陸續推出

春漾新色 Xbox 酷勁藍遊戲主機登場

繼綠色奇機與冰鎮機之後，為了回饋玩家的熱情，台灣微軟特別推出限量版的《最後一戰 2 精英戰士組合》，搭配全新的酷勁藍主機上市，給玩家全新的視覺感受。另外，一系列的遊戲強片也將陸續上市。首先是榮獲美國海外戰爭退伍軍人協會背書推薦的二次大戰軍事遊戲《戰火回憶錄》；緊接著是第一人稱射擊遊戲經典系列代表作《毀滅戰士 3》；此外，特別搶先披露由世界知名遊戲工作室－BioWare 研發的動作角色扮演鉅作《翡翠帝國》中英文合版，亦將於 4 月 22 日與玩家見面。玩家的荷包大概又要大失血了。

勢不兩立！黑白兩道大火拼
GTA製作人David Jones 首次跨刀製作線上遊戲

具有世界性知名度的《Lemmings》與《GTA》系列的創始者David Jones，第一次製作的網路遊戲《APB》(All Points Bulletin)是一款與現實生活十分相似的網路遊戲，在遊戲中玩家可以選擇守護法律的勢力或代表犯罪的黑道勢力，整個APB的遊戲內容便是以現實世界作為根據所創造出來的遊戲世界中，玩家不只是以單純的創造角色、設定職業、打怪升級這種傳統的網路遊戲模式。而是根據現實世界創造了一個依照自己的選擇來生活並且讓自己的角色成長的方式來進行，跳脫了傳統的打怪練功模式。更有趣的是，在遊戲中玩家可以體驗到如同電影中上演的「古惑仔」劇情，幫派與幫派間的大火拼；黑道與警察間的仇恨，玩家不僅僅是單純生產、戰鬥，透過個人魅力與扮演另一派的玩家達成特殊協議或協調也是高明的手段之一。APB依照彼此的利害關係創造出這樣真實的遊戲世界，可說是遊戲最大的特色。（製作公司：RTW／國內代理：台灣網禪／測試時間：未定）

薩爾達傳說網路版？！



引爆抄襲話題的韓國線上遊戲

沒錯！這款遊戲就是在前陣子引爆抄襲話題的韓國線上遊戲，現在台灣玩家也有機會玩到囉！姑且不論遊戲中極度神似《薩爾達傳說》的角色設定，《WIKI》是一款卡通奇幻MMORPG遊戲，在《WIKI》的世界中，所有的人物以及場景透過了全3D的方式呈現，更真實的表現了角色的表情動作及紙娃娃系統的特色。舉凡哭泣、微笑等細微的小動作，在遊戲裡都可以清楚的呈現！此外，遊戲中除了一般標準的任務之外，每個玩家還有所謂的故事任務，除了讓玩家們在進行任務時能夠更瞭解遊戲背景之外，也強調團隊合作的重要性，許多任務是必須與其他玩家一同組隊才能夠完成的！除此之外，遊戲還加入了特殊任務地圖，當A小隊與B小隊進入了特定的任務地圖後，雖然在A小隊和B小隊看到的地圖是相同的，但是兩支小隊並不會互相見面！也就是說，當玩家執行特殊任務之時，就像在體驗屬於自己的故事，且特殊任務的結果，將會影響到遊戲任務未來的發展以及角色的差異！所以為了要邁向屬於自己的未來，玩家們必須嘗試不同的玩法以及接觸更多的任務內容。（製作公司：RTW／國內代理：台灣網禪／測試時間：未定）



天子號召．群雄起義
三國群英傳ONLINE
五萬玩家同時上線擠爆伺服器

《三國群英傳online》自3月22日開放測試以來，會員人數已突破十萬，同時上線人數也達到五萬人，由於玩家的踴躍參與，所以人潮持續不斷湧入，各伺服器幾乎天天擠爆，遊戲新幹線於3月27日加開第六組伺服器【白虎】；3月31日加開第七組伺服器【麒麟】。為了讓玩家們可以更清楚地了解各伺服器的狀況，因此特於各伺服器的國戰、非國戰分流列表中增加伺服器狀態燈號的顯示。另外，遊戲中已新增軍團積分的排行榜，最強之軍團可獲得新台幣十萬元獎金，想要參與的玩家們務必要把握這難得的機會。（相關網站：http://so.gameflier.com/SoNews/SoHotNews_List.asp）



WE WANT YOU！



英特衛討論版誠徵版主

想要當一個稱職的版主嗎，規劃自己的版面？
有感興趣的話題卻沒有版面，想要開新的討論區嗎？
想要每個月得到免費的英特衛遊戲嗎？

英特衛官網正式誠徵英明的版主群，一切只要你開口就會發生，現在就報名你想擔任的版面，讓你來一展長材，主導並且發揚你的版面！

版主報名規定：

1.若為新版，需為英特衛所發行之任一產品
2.申請人姓名
3.申請人所使用之暱稱
4.電子郵件帳號
5.居住地址、聯絡電話（每月申請遊戲之寄發使用）
6.將以上資料Email至：anzar@interwise.com.tw

活動日期：即日起～4月底再另抽出三名優秀的板主贈送軟世半年份！盡請把握機會！

詳情請見英特衛網站 http://www.interwise.com.tw


仙境RO伝説
RAGNAROK ONLINE
RO魔法鋪
RAGNAROK
RO 酷獸玩偶
淘氣小惡魔
搞怪哥布靈
GOBLIN
讓我們快樂在一起
RO玩偶與你共渡元氣的每一天！
買就送 仙境傳說 開卡點數 100 點哦！
還有 甜蜜蜜的糖果喔！
快樂擁抱價 每隻NT 250 元
Happy Together
RO超人氣
新品歡樂登場！
全省萊爾富便利商店及各大電腦商場均有販售！

RO初心者手機吊飾

卡哇伊的RO手機吊飾，
裝扮手機更美麗！
可愛相隨價　每個NT **69** 元

限量發行
要買要快喔！

RO造型鑰匙圈

四款精緻造型任你選！
RO鑰匙圈伴隨你 天天好心情！
幸福陪伴價　每個NT **69** 元





● 以上產品以實物為主，本圖片僅供參考。



封面祭
在看到這篇報導的時候，大約再過一個星期，《金庸群俠傳2.0》的第一片資料片《天龍八部》就準備跟大家見面了。除了有門派絕學、新技藝、新地圖外，還有令人矚目的組織攻防戰，這次也將一併介紹給大家，好讓大家可以迅速的上手喔！
金庸原著改編
天龍八部
金庸群俠傳2 ONLINE
JY2.CHINESEGAMER.NET
COVER STORY
GAME INFO
製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
發行日期 4月
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 月費／點數制
語言版本 繁體中文
適用平台 Windows98/ME/2000/XP
SYSTEM REQUIREMENT
CPU P4 1.8GHz 以上
記憶體 512 MB
硬 碟 4GB 以上
顯示卡 相容 GF4
光碟機 4 倍速 CD-ROM
音效卡 相容 DirectX 8.1 音效卡
官方網址 http://jy2.chinesegamer.net

組織攻防戰



在這次資料片的新內容中，對於大家影響最大的就是組織攻防戰的開放。即使距離正式開放還一段時間，但大家不妨先稍微瞭解一下約略的遊戲規則，待遊戲資料正式更新時，便可以帶領自己的組織邁向成功，先奪下屬於自己的根據地唷！

而關於組織攻防戰的模式，想必是大家最感興趣的部分，因為知道怎麼打，也才能擬定適時適所的致勝戰略。在整個的攻防戰部分，目前所知會分成兩階段來打，第一階段是組織混合戰；第二階段就是組織城戰；在兩階段之間，則會安排一段間隔時間讓大家休息與擬定下階段戰略，相關規則及細項，則看小編以下的報導囉！

組織混合戰 拼積分、決勝負

一、**報名方式**：組織幫主或副幫主在所屬的伺服器分流的五大門派內找「落難將軍」NPC報名參戰。

二、**報名時間**：系統開戰前30分鐘報名結束。

三、**活動時間**：預計現實時間30分鐘。

四、**報名限制與條件**：

1.組織等級有到達2級及以上者，才可以參加報名。

2.報名時，需要由幫主或副幫主來提出。

五、**組織混合戰進入方式**：

1.在幫主或副幫主找NPC落難將軍報名參加第一階段混合賽後，組織所有成員都可以在開戰前30分鐘進入戰場調度安排，此時尤其注意「戰營長」必須在開戰前30分鐘先行進入混合戰場地插上「戰旗」。

2.混合戰之組織成員則必須等到系統正式公告開打訊息後，所有玩家才可以開始廝殺；若後來上線的玩家或晚點到的玩家，可以點NPC落難將軍傳送到混合戰場內戰營長所插上的組織戰旗附近集合。

六、**組織混合戰遊戲規則**：

1.參與混合戰的組織全數皆為攻方，必須在限定的現實時間30分鐘內殺敵獲取積分，而從中由得到最高累計積分的組織獲勝。

2.每個參賽的組織成員都有一定的分數在身上，若被其他組織成員殺死，則自己身上的積分就會掉到殺死你玩家的身上。

3.當積分為0時，將無法再進入戰場。

七、**注意事項**：

1.參戰者殺死對手不計算PK值。

2.活動中無死亡懲罰。

3.比賽中將可以使用部分技藝。

八、**混合戰獎勵**：

1.混合戰結束後獲得資格賽的玩家，在時間結束前仍在戰場上的組織成員，將會獲得紅包。

2.獲勝組織將會獲得定額金錢。

誰是落難將軍？

落難將軍就是這次組織攻防戰負責接受大家報名的NPC，在五大門派處會各有一位。他負責報名、查詢及進入戰場等功能。未來在五大門派中都會看到他，想要進行組織混合戰，記得要找他喔！

誰是戰營長？又戰旗是什麼？

戰營長：

戰營長是由組織自己決定由組織成員中何人來擔任，不限定要是幫主或副幫主，而其任務主要就是在開戰前插上戰旗。

戰旗：

1 戰旗會有固定血量，而戰旗在一定範圍內會增加組織成員精氣內回復數值。

2 戰旗的位置為該組織的營地（死亡重生點），若未及時插上戰旗，則成員重生將在戰場隨機出現。

3 必須在開戰前30分鐘前插上戰旗才有此額外功能。

4 組織等級的高低會影響戰旗在回復速度、數值與範圍…等相關輔助功能的高低，等級愈高，相關補助也會更佳。

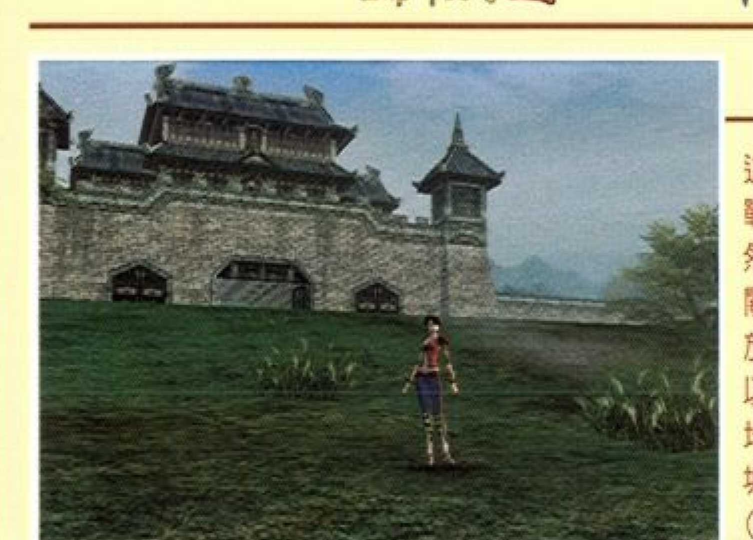
5 戰旗有血量，能被破壞，若組織無戰旗，則無額外的效果加成福利。

6 摧毀敵方戰旗的組織可以獲得敵方戰旗上的積分以及累計分數，此積分會自動轉移到自己組織的戰旗上。

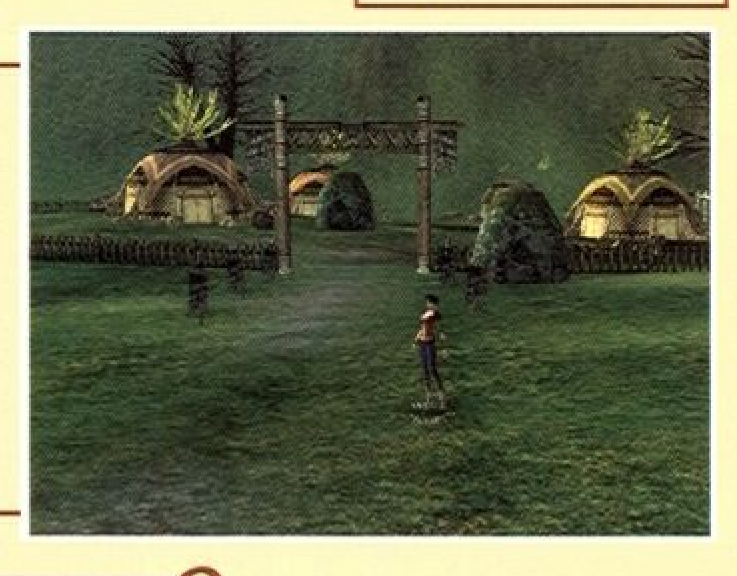


這是組織混合戰的場景的一角，有著荒廢的城寨建築及遍地的黃沙，未來在戰旗的設置上，地點的選擇將非常重要。
（開發中畫面）

組織城戰 以擊毀寶瑤晶柱為最終目標



這座城就是未來城戰的守方位置，雖然還沒有將城戰的關鍵物「寶瑤晶柱」放上去，但大家可以先看圖勘查一下地形，以順利未來城戰的戰略運用。（開發中畫面）



此處是跟城相對位置的營寨，推測應該就是未來攻方的所在位置，也可以想像雙方激烈的直接衝突。（開發中畫面）

組織製作戰旗&陷阱相關規則

製作權限部分，基本上只有組織的幫主、副幫主及戰營長才可以製作戰旗與陷阱等相關物品；而製作材料就是利用組織物資來製作物品，以供給混合戰與城戰使用。

戰旗：

1.只有戰營長可以製造戰旗，若當戰營長要製作戰旗時，會依照組織的等級來製作該等級的戰旗，並且扣掉該組織的物資，若本身物資不足時則無法製作；若不製作戰旗，則混合戰與城戰就無戰旗所提供的額外福利。

2.第一個戰旗要製作時，系統會判斷戰營長的組織等級為多少，接著依照製作所需物資做扣除動作，並獲得該組織等級的戰旗，戰旗只能製作一隻。

3.戰旗無法交易。

陷阱：

目前規劃九種陷阱供給玩家製造，但會扣除玩家組織物資。

1.陷阱部分：幫主、副幫主及戰營長才可以製造陷阱，每個組織等級越高，所生產的陷阱數量也就越多。

2.陷阱種類：目前可知有9種陷阱可以製作，想要製作更多的陷阱，就是要盡量提昇自己的組織等級。

陷阱種類

外傷陷阱	氣抗陷阱	經抗陷阱	無力陷阱	定身陷阱
內傷陷阱	體抗陷阱	毒抗陷阱	緩速陷阱	

一、**進入方式：**已取得組織混合賽的前四名組織，便可以找NPC落難將軍進入戰場。

二、**活動時間：**預計現實時間2小時。

三、**組織城戰進入方式：**

1.拿到資格的組織，在混合戰結束後，活動時間開打前三十分鐘，系統將會公告相關開打訊息，此時戰營長必須在開戰前30分鐘先行進入城戰內南方營寨處插上戰旗，其餘組織成員也都可以在開戰前三十分鐘提前進入城戰場安排。

2.待系統正式公告正式開打的訊息後，所有玩家才可以開始做攻城的動作。

四、**組織城戰遊戲規則：**

1.第一次參與城戰的組織，將面對全數為NPC的守城方，各組織必須在限定的現實時間2小時內擊毀「寶瑤晶柱」的組織人員，才算獲勝並佔領城擁有城的控制管理權。

2.符合資格的組織參賽者無限制次數，都可以在時間內進出戰場，一直到勝利方出現為止，或者到時間截止。

3.戰旗在開戰之前的預備時間內，可以隨時更換插旗點，但開戰後不可更換。

4.未來當由玩家自己守城時，組織等級的高低，將會影響到「寶瑤晶柱」的血量多寡。

5.最後擊破「寶瑤晶柱」的玩家，該玩家的組織會獲得額外給予的積分。

五、**組織城戰勝利規則：**

1.城戰在現實時間2小時結束後，看哪個組織先將「寶瑤晶柱」打破且積分最高者，才算該組織勝利。

2.時間到若無任何組織將「寶瑤晶柱」擊破，則無論是NPC或玩家守城，都算守方守城成功。

3.攻城戰在現實時間2小時結束後，積分最高且在「寶瑤晶柱」被打破的情況下，該組織才算勝利；若攻方沒有在時間內擊破「寶瑤晶柱」，則守方防守勝利，無論攻方積分多少。

六、**城戰限制相關：**

1.組織混合戰結束後，獲得城戰資格的組織將暫時無法招募成員。

2.參戰者殺死對手不計算PK值。

3.城戰內死亡者再復活的玩家，所回復的血量，將不是原本系統給予的自動血量。

4.守方同盟間不可互相PK。

5.隸屬於攻方的四大組織可以互相攻擊(是合作者也是競爭者)。

6.活動中無死亡懲罰（紅人也不會處罰）。

7.比賽中可以使用部分技藝。

組織聘僱NPC相關規則

在這部分，是只有攻下城的組織才有的權利，因此想要體驗這項功能，就先攻下屬於自己的城吧！

1.必須打下城，且有城的控制權才可聘僱。
2.沒有城的組織無法聘僱NPC。
3.組織可聘僱守城NPC，會依照玩家的三方勢力高低來決定聘僱守城的NPC為何。
4.三方勢力會以最高友好度作為判斷，聘僱守城NPC的執行動作在組織介面。
5.當組織有襄陽城的使用控制權，組織介面下方的「聘僱」介面才會出現。
6.聘僱NPC的權限只限幫主及副幫主。
7.每個組織等級的高低，所聘僱的NPC上限也就不同。
8.依照組織等級的不同所聘僱的NPC上限也有所不同，組織等級越高以及組織成員等級越高，所聘僱的NPC也就越強。
9.每個組織所聘僱的數量都有限制，當城戰的NPC數量到達組織應有的上限，則組織無法再做聘僱的動作。
10.城戰結束後，防守成功的組織所聘僱的NPC若沒死亡者一律保留，若防守失敗，NPC全數清除，不予以保留。
11.查詢聘僱NPC可用來查詢剩餘數量以及還可聘僱的數量。

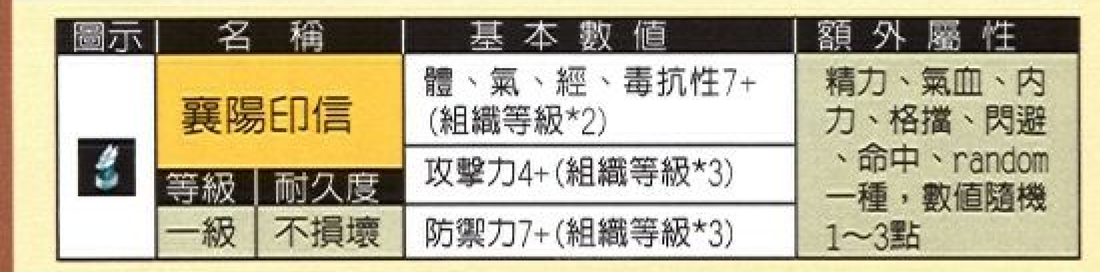
得到城者的額外福利

在城戰獲得勝利者，除了可以得到稅收的福利外，再來就是會額外得到可增強自身能力的物品，其相關的設定如後。

襄陽城特殊防具擁有相關規則

特殊物品得到條件：

1.玩家防守成功，有待在戰場上的勝利玩家，一律可獲得物品「襄陽印信」一個。
2.攻方攻城成功，所獲勝的組織，一律可獲得「襄陽印信」一個；失守的組織，「襄陽印信」則會被系統收回。
3.守方同盟的組織雖然幫忙防守成功，但無「襄陽印信」，僅限於擁有城的組織本身。
4.玩家身上只能有一個「襄陽印信」。
5.特殊物品會依照組織等級的高低，所給予的數值也就不同，但不會低於基本設定值。
6.城戰完畢後未待在戰場上及城戰完畢後加入組織者，不會有「襄陽印信」。
7.脫離組織者有「襄陽印信」的玩家則會由系統回收。
8.城戰開啓期間，「襄陽印信」沒有效果



圖示	名稱		基本數值	額外屬性
	襄陽印信		體、氣、經、毒抗性7+(組織等級*2)	精力、氣血、內力、格擋、閃避、命中、random一種，數值隨機1~3點
	等級	耐久度	攻擊力4+(組織等級*3)	
	一級	不損壞	防禦力7+(組織等級*3)	

門派絶學盡釋，華麗武學動作加身

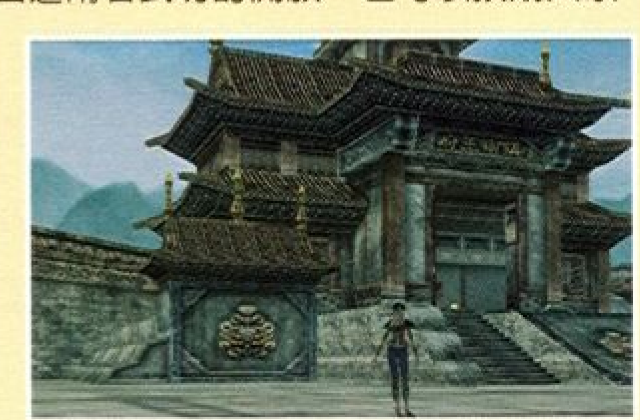
三階武功之門派絶學開闢武學新境界

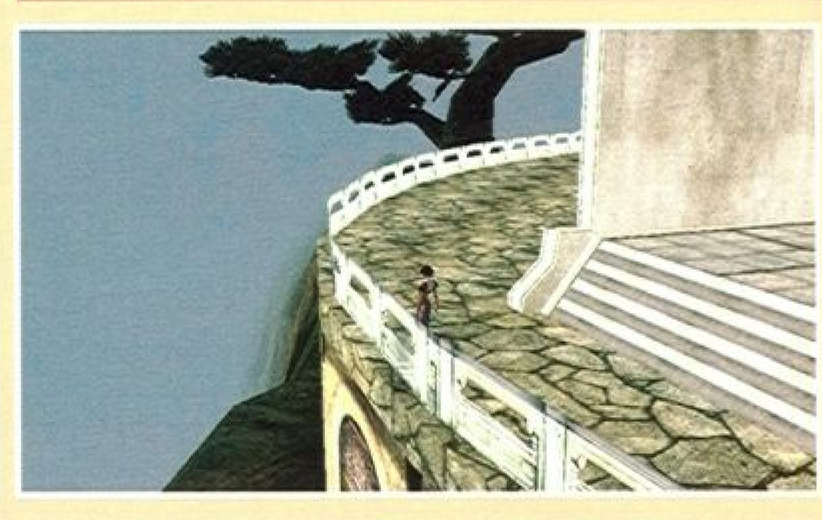
以遊戲的武功設定來看，在初期玩家等級滿10級後，便可以跟門派的長老與師父學習各門派的不同種類的武學；接著若玩家滿30級後，便能繼續向師承的師父學習二階武功。由於遊戲已經開了一些時間，加上台灣玩家驚人的練功實力，因此不少人也已經練到50級了，此時就會有無功可練的情況。而這次資料片《天龍八部》的推出，首先最讓大家注意的便是等級50級可學的三階武功—門派絶學。以所得到的資料來看，相較於二階武功，三階武功的招式排除各類武學專精項目不算，都比之前多了一招，也就是有五招可學；同時另一個引人注目的焦點，便是有了範圍技的設定。相信這都將會讓高等玩家真正擁有大俠的感覺，畢竟誰都會想要「一招既出，力震山河」的快感囉！

而除了門派絶學外，遊戲官方也透露出還將增添所謂的「神秘武林絶技」，雖然在學習途徑、效果上還沒有確切的資料，但藉由這兩者武功的開放，也可以預期大家將有更豐富的武學得以學習進修囉！



由於門派絶學有範圍攻擊的設定，因此未來在打怪的時候，被怪圍攻時，也可以較為輕鬆應對。





天龍八部 金庸群俠傳2 ONLINE

武功招式動畫 引用Motion capture技術

這次在資料片的武功方面加入了Motion capture（動態影像擷取系統）技術，不只用在即將開放的新武功上，即使是之前的一、二階武功，在施展動作上也都有做更新，相信在打怪上的視覺感將有一定程度的精進。



在一階武功上也有加上新的招式施展動畫，雖然實際遊戲上市時在動作上還會作變更，但大家還是可以先看圖參考一下。

真人與遊戲招式一招不漏

為了能呈現更流暢的武功動作，這次遊戲官方可說是卯足了勁，將真人動作與武功施展招式結合，也可以預期未來更加真實的武功效果呈現。





（開發中畫面）

三項實用新技藝

此次資料片更新所增添的三項新技藝，從其功能面來看，都相當的具有實用性，對於練功、組隊與解任務或找朋友上，相信都會有相當大的助益。



路線記憶

此項技藝，等級愈高，可以紀錄的記憶地點愈多：假如你在清單內先做了一個練功地的紀錄點，若你日後又想要回到該地練功時，啓動技藝即能傳送至此定點，可以省去不少的路途奔波時間。

使用技藝注意事項：

1. 五大門派、襄陽城、障礙點與馬兒本身去不了的地方不能被紀錄。
2. 清單內的記憶點也可以被刪除、更換。
3. 投點愈多，清單內就能擁有更多紀錄點。
4. 使用路線記憶，只要精力成本足夠，隨時都可以進行傳送。
5. 「路線記憶」與「駕馭技術」兩者技藝只能擇一學習。



有了匹好馬再加上有學技藝並紀錄定點座標，就可以利用「路線記憶」功能奔向定點。

路線記憶	等級	記憶地點	條件	使用讀秒	發動消耗SP	對象
	1	1個地點	擁有馬匹信物，記憶座標	15秒	80	自己
	2	2個地點		15秒	70	自己
	3	3個地點		15秒	60	自己
	4	4個地點		15秒	50	自己
	5	5個地點		15秒	40	自己

駕駛技術



駕駛技術	等級	記憶地點	條件	使用讀秒	發動消耗SP	對象
	1	1個地點	使用者擁有馬車信物	25秒	80	自己
	2	2個地點		25秒	70	自已在內，可多一名隊友
	3	3個地點		25秒	60	
	4	4個地點		25秒	50	
	5	5個地點		25秒	40	

從整個技藝的內容來看，相當適合喜歡組隊到處趴趴走團練的玩家，當然若是你真的想順便賺賺外快，這項技藝可不能錯過唷！

使用技藝注意事項：

1. 使用前需先組隊，適用於隊伍全體傳送。
2. 必須有馬車信物在身上。
3. 投5點可以選擇的記憶路線為5條。
4. 需技藝等級2以上的駕駛技術才能載人，隨著等級可乘載人數愈高。
5. 馬車運行的速度介於跑步和馬匹速度之間。



若有學到「追蹤術」，那在解需要打特定NPC的任務時，可就輕鬆不少囉！



有了「駕駛技術」這項技藝，未來在路上相信會看到不少馬車，運氣好的話，說不一定可以搭個順風車。（開發中畫面）

追蹤術

這是一種能讓玩家追蹤其他玩家和NPC的特殊技藝，實用度可說相當高，隨著等級愈高，可搜尋對象與範圍也會相對提高。

追蹤術	等級	可搜尋對象	目標範圍	發動消耗SP
	1	NPC	約1/8～1/7張單塊地圖	30
	2	NPC	約1/4張單塊地圖	27
	3	NPC	單區塊地圖	24
	4	其他玩家	大地圖範圍	21
	5	其他玩家	擴大至檢查分流位置	18

使用技藝注意事項：

1. 在使用時，只要輸入正確的目標姓名或是從選單內點選目標就能進行搜尋，追蹤成功後會在方向羅盤上標出方向，並鎖定目標朝目標物出發。
2. 所消耗的成本是玩家本身的精力，精力用完了就會停止追蹤，因此在沒找到目標之前，可要多注意自己的精力值。
3. 投下愈多點數即能擁有愈高級的追蹤術，使用的範圍和對象也相對地變大、變多。
4. 玩家一次只能追蹤一個目標。
5. 再次啓動後，自動停止之前的追縱目標。



大理城、無錫鎮全新地圖開放

因應這次的資料片新開了兩張地圖，一個就是小說中主角段譽所在的大理城及雲南周邊地區；一個就是姑蘇慕容與衆多美女所在的燕子塢及江蘇地區。



大理城所在的雲南地區

此處可說是原著小說中相當重要的場景，如大理城、天龍寺與無量山等，除了新怪物分佈外，相信也是未來相關劇情任務的重要地點之一。



無錫鎮座落的江蘇大湖

無錫鎮的松鶴樓是段譽與喬峰兩大高手曾經佇足之處，而鄰近的慕容家燕子塢，也是原著故事的重要景點，更是許多美女所在之處，因此也可以預期此地場景會相當的迷人。



依山傍水、雕樑畫棟，充滿畫境詩意的燕子塢，將是未來不少情侶們的同遊之處。

撰稿作家：Rare	預定上市：已上市
製作公司：日本KOEI	日本地區
發行公司：台灣光榮	
遊戲類型：動作戰略	



說到三國無雙這個名字，我想對於許多PS2的玩家而言一定不陌生，自從光榮在2000年8月發行《真．三國無雙》一代後，在短時間內就引起廣大玩家的迴響；而隔年9月發行的《真．三國無雙2》也同樣賣座，筆者對於當時的情形還記憶猶新，大概在發行過半年之後，網路上仍然不時有網友熱烈地討論這款遊戲；而光榮也不負玩家所望，不但在2002年8月底繼續發行二代著名的《猛將傳》外，在部分玩家還來不及摸熟這款遊戲時，2003年2月又推出了這款膾炙人口的大作－《真．三國無雙3》；只是一系列下來遊戲平台都是鎖定在PS2上，頂多跨足到XBOX，讓不少沒有家用主機的電腦玩家只能望遊戲興嘆。不過現在有個好消息就是，終於要推出《真．三國無雙3》的PC版了！根據光榮官方的情報顯示，PC版預定在2005年3月30日發行，由PS2移植到PC上的版本與原先版本有些差異，以官方所提供的資料來看，PC版本因為繪圖引擎的強化，加上如果玩家本身搭配不錯的顯示卡，可以呈現出比PS2版更加華麗細緻的畫面與更寬闊的視野；除此之外，因為是移植的關係，PC版遊戲內容與PS2版基本上來講並沒有什麼太大的不同，如此一來電腦玩家也能充分體驗到與PS2相同的樂趣，所以本期筆者就為沒玩過PS2版《真三3》的玩家們介紹一下此款PS2的大作。另外筆者也先在此預祝遊戲如期上市，以免讓玩家們望穿秋水。

令人熱血沸騰的 3D動作遊戲！

《真・三國無雙》是光榮（KOEI）很受歡迎的動作遊戲系列，三國名角，趙雲、劉備、孫權、周瑜、關羽、孔明等耳熟能詳的人物，都成為玩家指揮的猛將，在歷史版圖上與敵軍展開廝殺。玩家要過關斬將、累積兵器，得先在戰場上進行「千人斬、萬人斬」才行，殺得手指痠痛是《無雙》玩家共同的後遺症。不過也因此讓玩家覺得刺激好玩：詳盡細緻的遊戲設定、流暢的動作畫面，讓玩家對每一代都寄予期待。當然，或許沒玩過PS2版《真三國無雙》系列的玩家對於這款遊戲並不十分清楚，究竟裡頭是在玩什麼呢？究竟是以怎樣的形式進行遊戲呢？筆者當初在還沒接觸以前也是有這些疑慮，而且筆者本身對打打殺殺的遊戲興趣不高，舉凡《KOF》、《惡魔城》、《越南大戰》等膾炙人口的遊戲，筆者都是在國高中時代迷了一陣子而已，一段時間沒碰也就沒什麼意願去碰了（這樣說好像我已經很老…），不過直到大學時代的某天，來到班上某綽號畜牲的同學家裡看到他一如往常悠閒地打著PS2，個性一向溫和的筆者卻立刻被眼前這混亂砍殺的畫面吸引住了，這是什麼東西呢？怎麼可以一直砍人啊？而且敵人怎麼像笨蛋一樣一直被玩家殺好玩的？（或許這是很多玩家的心聲），不過經畜牲解釋這是由於牠操作熟練加上等級又很高的緣故，玩起來才會這麼得心應手（謎）。以中國後漢時代為舞台，從一代開始，這一系列遊戲皆以武將個人作為主軸，設計了單打獨鬥式的打打殺殺3D動作遊戲。玩家將選擇好所屬陣營，扮演三國時代的名武將，如：趙雲、關羽、呂布…等等，在佈滿上百人的敵軍陣營中豪邁廝殺，享受「一夫當關，萬夫莫敵」的快感（每每看著畫面上出現的combo數，就能振奮人心啊！）。而一些三國史上有名的場景都將在玩家的面前重新呈現，要如何戰鬥下去就端看玩家的決定了，而玩家的一舉一動都會影響到遊戲的結局。





盡情地斬殺敵人是此系列作的特色。



張郃

一騎當千的爽快感 以實際行動體驗三國時代！

遊戲進行方面，在前幾代基本上是要玩家將從許多熟悉與陌生的人物中，選擇一位自己中意的武將來操作，而三代有了重大改變，從之前依角色進行改為，依照每個勢力來進行故事，勢力分為魏、蜀、吳及其他小勢力。在雄壯的故事背景—「三國」的設定下，我們能從三國領導人物－魏國曹操、吳國孫堅、蜀國劉備中，選擇喜歡的人物或依據喜好的故事舞台設定，發展屬於自己的英雄故事。遊戲的操作方式頗為輕鬆，配合著簡單明瞭的連續按鍵來進行攻擊，筆者認為對於大多數的玩家而言是相當容易上手的。除了一般的連續攻擊之外，還有使用弓箭來攻擊、跳躍攻擊、衝刺攻擊、反擊攻擊以及集氣攻擊，其中還有限定條件才能發動的奧義「無雙亂舞」，這就是所謂的「無雙」，類似一般格鬥遊戲中的絕招，威力遠勝普通攻擊，華麗程度自然不在話下，相當適合在被敵人包圍的危險情境或是跟頭目決鬥時使用：玩家也可以騎上馬匹豪邁地奔馳在戰場上，不但趕路方便同時也能體會到武將騎馬的威風快意。此外，各個關卡都有著不同效果的物品，例如：回復用的肉包子、弓箭、增加攻擊力的寶劍，或是可以防禦敵人攻擊的盾牌，這些都是在遊戲進行中幫助玩家的小道具。而從遊戲的場景也可以看出製作者的用心，可說是完全依照史實而設計，遊戲進行時充份營造出戰亂的感覺，臨場感十足，彷彿真的身處三國時代般。



勢力	武將	出現方法
魏	曹操	初期可選擇
	夏侯惇	初期可選擇
	典韋	完成魏傳第一章的「黃巾の亂」
	許褚	完成魏傳第二章的「虎牢關の戰い」
	夏侯淵	初期可選擇
	張遼	以下兩個方法皆可： 1. 魏傳第三章的「下邳の戰い」中發生「張遼降曹」事件、然後完成第四章 2. 完成魏、蜀、吳傳任何一個，出現呂布傳後便可
	司馬懿	完成魏傳第四章
	徐晃	完成魏傳第一章的「黃巾の亂」
	甄姬	完成魏傳第三章的「官渡の戰い」
	張郃	魏傳第三章的「官渡の戰い」中發生「兵糧庫炎上」、張郃歸事件、然後完成第四章
	曹仁	完成魏傳第三章的「官渡の戰い」

勢力	武將	出現方法
蜀	劉備	初期可選擇
	關羽	初期可選擇
	張飛	初期可選擇
	趙雲	完成蜀傳第二章的「虎牢關の戰い」
	諸葛亮	完成蜀傳第二章的「虎牢關の戰い」
	魏延	先完成蜀傳第四章的「荊州攻略戰」、然後完成第四章
	馬超	蜀傳第四章的「成都制壓戰」中擊倒馬超、發生「馬超降蜀」事件
	龐統	完成蜀傳第二章的「虎牢關の戰い」
	黃忠	先完成蜀傳第四章的「荊州攻略戰」、然後完成第四章
	姜維	蜀外傳「天水の戰い」發生「姜維歸順」事件
	月英	完成蜀傳第四章





魏勢力初期只有三個人物可以選，在滿足所有條件後總登場人數達11人。

真・三國無雙系列回顧

三國無雙

PS版發售日期：1997-02-28

《真・三國無雙》系列從最早的一代發行迄今也有近五年的歷史了，到目前為止推出PC版的唯一一款就是《真・三國無雙3》，或許有些較年輕的玩家不知道，其實光榮這一系列遊戲最早是在1997年2月推出在PS上運行的《三國無雙》，但這款遊戲其實只是與後來的《真・三國無雙》名字類似而已，其遊戲類型是格鬥(類似VR快打)，和之後的《真・三國無雙》完全不同，當初推出這個遊戲並沒有獲得什麼迴響，結果是慘淡收場。

真・三國無雙

PS2版發售日期：2000-08-03

轉眼來到2000年，當時PS2的發表幾乎改變了整個業界的局面，前所未有的畫面質量和可開發潛力讓光榮感到了巨大的商機。在2002年情人節前夕，OMIGA-FORCE這個製作實力不凡的小組又一次推出了他們在PS2上的最新作品－《真・三國無雙》。從名字上來看，這很明顯是三國無雙的續作，但事實上卻並非如此，遊戲類型大幅變動了，至此奠定了之後《真・三國無雙》的遊戲類型。

勢力	武將	出現方法
吳	孫堅	初期可選擇
	周瑜	完成吳傳第二章的「虎牢關の戰い」
	陸遜	完成吳傳第四章的「赤壁の戰い」
	太史慈	吳傳第三章的「吳郡攻略戰」中擊倒太史慈、發生「太史慈援軍」事件
	孫尚香	初期可選擇
	孫權	完成吳傳第三章
	呂蒙	完成吳傳第一章的「黃巾の亂」
	甘寧	吳傳第四章的「夏口の戰い」中蘇飛被擊破前先擊倒甘寧、發生「甘寧降吳」事件、然後完成第四章
	黃蓋	初期可選擇
	孫策	完成吳傳第二章的「虎牢關の戰い」
	大喬	完成吳外傳「二喬奪還戰」
	小喬	完成吳外傳「二喬奪還戰」
	周泰	完成吳傳第三章

勢力	武將	出現方法
其他	呂布	完成魏、蜀、吳傳任何一個
	貂禪	完成呂布傳第一章
	董卓	完成呂布傳
	袁紹	完成魏傳
	張角	完成呂布傳、董卓傳、袁紹傳和南蠻傳
	孟獲	版圖 ： 蜀傳或吳傳中的「南蠻夷平定戰」 取得條件 ： 1.七擒孟獲 2.有發生火燒藤甲兵事件(跟兀突骨接觸後不久會自動發生) 注 ： 完成「南蠻夷平定戰」後，要完成遊戲後才可使用
	祝融	版圖 ： 蜀傳或吳傳中的「南蠻夷平定戰」 取得條件 ： 1.七擒孟獲 2.有發生火燒藤甲兵事件(跟兀突骨接觸後不久會自動發生) 注 ： 完成「南蠻夷平定戰」後，要完成遊戲後才可使用

滿載！玩家角色數42人 充滿個性的英傑將逐一面世！

趙雲

本作搭配武將編輯功能，可自由製作自己原創的男女角色來進行遊戲。此外比起二代而言也增加了三個角色：孔明之妻黃月英、周泰、曹仁，不過這對於沒有接觸過此系列的玩家而言就不是那麼重要了，只是本作人數之多是筆者還滿讚許的一點。武將的能力有許多指標，包含：體力、移動、攻擊、防禦、弓攻(拿弓時攻擊力)、弓防(拿弓時防禦力)、騎攻(騎馬時攻擊力)、騎防(騎馬時防禦力)、無雙、速度(或稱敏捷)、固移(面對固定方向的移動速度)、跳躍、道具(最大攜帶道具數)等，而在人物選擇畫面上則顯示下列四項：血量、無雙、攻擊與防禦，玩家要注意的是，在人物選擇畫面中顯示的能力值，顯示出來的部分是武將目前的能力，而長條狀右邊剩餘的部份是還可以藉由點心、仙酒、劍、盾等提升能力的剩餘空間；有關道具武器的加成在這邊是不會顯示出來的；換句話說，當玩家在這個畫面看到四條能力都已經滿了的時候，代表玩家所選的該名武將能力已經到達其本身的上限，無法再利用點心、仙酒、劍、盾等物品來提升了，只要某名武將到達這個境界，就表示玩家可以開始練下一位武將了。在此筆者也為玩家們介紹一下有那些武將會登場，以及各武將出現的條件。唯玩家要注意的是，所有新武將的取得條件為「無雙模式」限定，也就是必需玩無雙模式才行，難度則不限。



作成自己理想中的人物。



真・三國無雙2

PS2版發售日期：2001-09-20
XBOX版發售日期：2002-09-26



相隔一年，光榮再推出系列新作，這一代可說是讓許多玩家玩到廢寢忘食了，在日本與美國都創下驚人的銷售量，因為不但從單人版改為可以雙人同時進行遊戲，同時也開放了許多隱藏人物，另外也加入了武器升級系統，到此遊戲的整體性大致抵定，也相當完整。

真・三國無雙2：猛將傳

PS2版發售日期：2002-08-29



作為對前作沒有無雙故事的呂布、貂蟬、孟獲、張角…等等七位將領的補完為契機，光榮隔年推出了褒貶不一的資料片：「猛將傳」。該資料片最吸引人之處就在於最強難度，五級武器和新道具的出現，同時該資料片繼承前作的記錄，還可和《真・三國無雙2》連動，拿著新武器裝著新道具把難度換成最強，在二代的經典地圖裡衝鋒陷陣，無疑對玩家具有頗大的吸引力。

充滿變化的遊戲劇本

三代增加了「跳躍聚氣」「聚氣連打」等新的動作，並將前作的23個關卡重新劃分，追加到全部共17個區域、50個關卡！而這50個關卡、17個區域，構成了充滿變化的遊戲劇本；根據玩家的行動，本作充滿了變化多端的各式故事情節，此外劇情也相當豐富，為前作的兩倍。



劇情開始的時候會有文字提示。

三國志精華「一騎討」Action搭載！

所謂的「一騎討」，以中文來說就是武將間的單挑，在滿足特定情況下，裝載「一騎討」來進行爽快戰鬥！一騎當千，與志同道合的角色一起享受充滿刺激的戰鬥。一騎討時，時間和血量都是另外計算的，而這種方式的戰鬥，只能由對方(也就是敵方)對玩家提出是否要單挑的詢問，這時玩家可以答應或拒絕。若是玩家選擇同意，右上方會有提示並且有條狀的時間，若是時間一到玩家仍未反應則視同拒絕。值得一提的是，一騎討的結果若是戰勝對手，士氣就會上升；但是拒絕或是平手士氣都會下降。此外，一騎討中打贏敵方武將，可以直接獲得寶物和經驗值，而且不必被武將和小兵圍毆；但是卻有一個因此而延伸的小缺點：敵方副將會撤退，所以就無法獲得副將的經驗值了。而在這邊也有一個一騎討的小技巧分享給讀者，就是若在一騎討中打不贏對方時，可以四處亂繞，拖延時間，等到時間結束時就可以了。但此法的使用時機，筆者認為只侷限於跟對方實力差距不大時，或是自己失誤而導致屈居下風時，怎麼說呢？因為就算拖延到時間結束，並不會結束一騎討，而是重新再來一次，所以說如果實力相差懸殊，還是趁早放棄再多去練練吧！



不同效果的玉可以發動各種特殊效果。

新兵器 新單位的登場

在戰鬥中可以使用各種兵器，如：架橋車、衝車、投石車等，而這些攻城兵器將左右戰局的發展，隨著這些新兵器的登場，會影響到整個遊戲的攻防戰況。另外各式各樣的兵種也將陸續登場，戰略性倍增！同樣，「新」兵器也是相對於前作而做的改變，對於PC版的玩家而言，是可以用享受一款新遊戲的態度來進行遊戲的。



真：三國無雙3

PS2版發售日期：2003-02-27
XBOX版發售日期：2003-09-04
PC版預定發售日期：2005-03-30

也就是本次位讀者們介紹的這一款，銷售量同樣衝破100萬套，本作將遊戲重心放在部隊與部隊之間的短兵相接上，玩家操縱的武將與自軍的共同進擊、撤退與救援等是三代的樂趣所在；武將個人的能力不如二代一般強大，所以更需要與友軍的行動互相搭配。三代用「真實的戰場」作為廣告標語，所表達的其實就是《真．三國無雙》系列的最大特色，因為遊戲中的場景其擬真程度的確相當出色。

真．三國無雙2：猛將傳



PS2版發售日期：2003-09-25

光榮的刻意保留意圖其實有點明顯，果不其然，在2003年的秋天，「猛將傳」出現。本作絕不僅僅是單純意義上的資料補完，它和二代的猛將傳有著天壤之別。不但強化了遊戲的平衡度，從某個角度來看，這是另一部《真．三國無雙》的全新作品，雖然它依然採用三代的引擎和大部分系統，但新增加的一系列模式又足以讓玩家苦戰數週甚至數月。

滿載的遊戲要素

搭載編輯自己專屬武將或護衛部隊的機能。專屬武將最多可以登錄4名，在無雙模式中，可以在自己喜歡的勢力內進行遊戲。新增護衛部隊編輯功能、武器成長系統、各武將成長要素、道具收集等等。在《真・三國無雙3》中，不但擁有自己的部隊，連武器也可以成長，這也就是為什麼它被稱作一款「動作戰略」遊戲的原因，一般武器的等級最高為9，36000 EXP，到此之後就無法再升級了，而等級10的武器要取得必須滿足特殊條件：難度必須為「難」，而且要先把武器練到等級9。而道具部份更是不勝枚舉，有加能力值的道具、回復道具、暫時提升能力的道具、特殊道具、甚至是馬鐙…等等，此外還有相當獨特的一種道具－「玉」，它是可以裝備的一種道具，而裝備後使用Charge攻擊，則可以在攻擊成功命中敵人後，視裝備的玉而發動各種不同效果。例如：炎玉可以在命中後100%發動使對手燒起來，在落地、受身前，將會不斷的讓對手損失體力、冰玉可以在命中後隨機發動使對手結冰，讓對手無法行動藉此攻擊對手、很多人愛用的雷玉則可以在命中後100%發動使對手癱軟，並將電流傳到附近的敵人，造成相同效果(這招用起來相當華麗，是筆者的愛用招之一)：除此之外還有許多不同的玉，就留待玩家親自體驗了。

看看這畫面，像不像戰略遊戲的小地圖？

關羽

PC版功能再升級

繪圖引擎再進化！人物表示數增加、光影霧化等效果強化。加強的部份包括遊戲3D繪圖引擎的強化，除了能支持更高解析度之外，畫面上所能顯示的角色也比PS2版更多，光影與霧化效果也更為精緻，只要玩家具備夠強力的顯示卡，就能得到更精緻華麗的畫面。以下是官方所釋出的系統需求表：

作業系統	Microsoft Windows XP / 2000日文版
系統需求	CPU：Pentium 4 1.6GHz（建議Pentium 2.6GHz）以上
主記憶體	可用256MB以上（建議512MB）以上
硬　碟	剩餘可用空間1.7GB　（建議2.8GB）以上
顯示卡	顯示記憶體64MB　（建議128MB）以上、支援 TrueColor 640x480（建議1024 x 768）以上。
注　意	需裝載 DirectX8.0，顯示卡需支援 Shader 功能。
音效卡	支援DirectX9.0以上。
其　他	使用網路需要56kbps以上。除此之外PC版玩家還可以自由切換英/日兩國的語音，字幕也能自由的開啓/關閉。



真・三國無雙2：Empires

PS2版發售日期：2004-03-18

本作除了原本無雙的動作要素之外，還加入「內政」的策略模擬要素，另外還有爭霸模式、競鬥模式等，同時本作也與之前系列一樣由Omega Force負責開發製作。至於遊戲的操作方面，本作與前作並無明顯改變。



真・三國無雙4

PS2版發售日期：2005-02-24

這是《真・三國無雙》系列到目前為止最新的作品，繼承了前幾代系列作的基礎，加入了許多新要素與改良，在遊戲模式方面，將原本的無雙模式加以改良，回歸到以角色為主的方式，讓玩家能體驗遊戲中每一位武將各自的故事劇情。在戰略系統方面，將原本的據點系統擴增為攻擊、防禦與補給三種，防衛據點的士兵也有獨自的行動方式；而各個據點以其獨特作用及特性，更加提升了遊戲的戰略性。



PSYCHONAUTS 心靈大冒險

說起今年上半年最受關注的電玩遊戲，可能玩家都不敢相信，竟是一部卡通味十足，以描寫一位少年為成為心理大師而經歷一段離奇冒險故事的動作冒險遊戲，且更是出自一家名不見經傳的小製作公司之手。但這卻是不庸置疑的事實，目前業界對這部作品的期待度幾乎並不低於似《最後一戰》(Halo 2)上市前騷動不安。那到底這是一款甚麼樣的遊戲，能令得業界為之如此癲狂呢？

我們還是要先從其製作人開始說起吧！就目前來說，Double Fine Productions雖是一家毫無名氣的小公司，且似乎自公司成立至今的四年中尚無一部作品問世，但其首腦人物，也是本遊戲的製作人Tim Schafer，在業界卻是鼎鼎大名的人物，其早年效力的LucasArts所發行的兩款經典冒險遊戲《極速天龍》(Full Throttle)及《神通鬼大》(Grim Fandango)均出自其手。而本期魯夫子要給大家介紹的《Psychonauts》(暫譯：心靈大冒險)便是Schafer四年磨一劍，發誓要再度一鳴驚人之作。

撰稿作家：魯夫子	預定上市 2005年4月19日
製作公司：Double Fine Productions	
發行公司：Majesco Games	
遊戲類型：動作冒險	

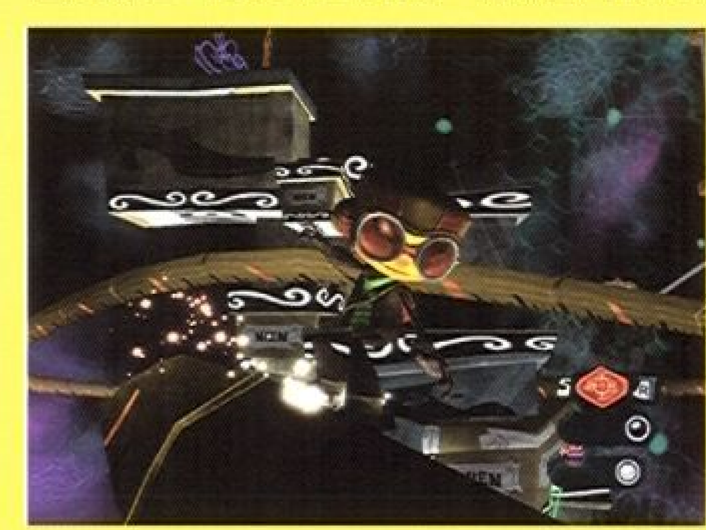


心靈大師訓練營

在《心靈大冒險》中，玩家將扮演一個叫做Rasputin（簡稱Raz）的少年。首先這個名字就很有意思，熟悉歐洲歷史的玩家該知道Rasputin乃俄國末代沙皇帳下紅極一時的醫師、謀士，本是休道院中一名普通僧侶，但據聞其擁有某些超自然能力，因治癒皇位繼承人的血友病而深得沙皇夫婦賞識，更因此住進皇宮，對沙皇影響頗深，一時權勢燻天，後終因此遭到其他皇室人員懷恨而慘遭謀殺。遊戲的主角借用了這一名字，或許便是想喚起玩家對這一奇人的記憶，也暗示著這乃一部宣揚「超自然能力」的遊戲。

Rasputin登場

閒話少說，要我們回到遊戲當中來，Raz此子天性好動，不安於室，卻又志向遠大。因而原本在某家馬戲團效力的他，一聽說這世上存在有一個以維護世界和平為己任、叫做心靈大師的超自然能力者聯盟的時候，便費盡心思取得了一個加入到該組織主辦的夏令營的機會。這一夏令營的宗旨就是培養那些領悟力較高的小孩，鍛鍊其精神能力，並使其最終能加入組織，成為一名心靈大師（Psychonaut）。所謂的心靈大師就是可以讀取別人的思想並將自己的意識注入到對方腦中，從而使對方能按自己的指使行動，聽自己的指揮。試想一下，倘若能控制罪犯的思想，將其拉回到正義一方，不戰而屈人之兵，世上還有哪一種方法能比此更快更柔和的達到世界和平的目的呢？！可是，當Raz進入到營中之後，一系列意想不到的事卻連續發生，隊友不斷失蹤，使得主角最終不得不將參加夏令營的初衷暫時拋開，投入到調查這些離奇事件當中。



◀因為經常穿梭在角色的大腦中，所以主角總是以一套飛行裝示人。



Rasputin的首戰

原來一切都是怪獸在作怪，在營中製造事件並擄掠綁架隊員。為救回隊友，Raz一方面義無反顧的跳入怪獸大腦，與邪惡展開對戰；另一方面，作為初生牛犢的主角，所學頗為有限，因此還不得不繼續學習其未完成的艱深課程，這其中包括縱火術、心靈遙感及透視術，這一切都需要玩家花費大量時間去學習掌握，最終方可完成學業並藉此拯救出落難隊友。確是艱難的旅程，不過倘若Raz真能完成這些課業，便可取得心靈大師的頭銜，這對一向以維護世界和平為己任的主角來說，真是太重要了，玩家還是趕緊助Raz一臂之力，投入到遊戲中去吧！

進入他的大腦吧！

《心靈大冒險》在遊戲的方式上相較於Schafer之前的兩款作品來說可謂改變頗大，新作混合了作者之前PC冒險遊戲的元素，及遊樂器遊戲的遊戲風格，集動作及冒險於一身，無論是對PC玩家還是遊樂器玩家來說都是一次嶄新的體驗。嚴格說來《心靈大冒險》的遊戲方式比較更傾向於Video Game，這倒也難怪，因為從遊戲的設計之初，製作公司就將其定位於一款橫跨PC、XBOX及PS2三個平台的作品，希望對PC玩家來說，將會得到一次與衆不同的體驗。

超自然的精神能力

剛剛提到過，Raz會隨著遊戲的進行在集訓營中學得各種超乎自然的精神能力，由淺入深，從飛行術、縱火術到透視術、心靈遙感乃至更高深的技能都可在遊戲過程中習得，且只有當Raz完成所有超能力的學習時方可畢業，而遊戲同時又會提供給玩家一個廣闊的舞台來利用這些超自然技能來解決一系列常人無法完成的謎題。各種精采謎題的加入，大概可算為遊戲各關卡中最為引人入勝的一個方面。據聞，在整個遊戲的十六個關卡中，玩家在每一關中都會經歷到一個至數個光怪陸離的難題，當然，所有這一切都需要玩家應用超能力來完成，依靠普通的方法是根本行不通的。



▲超能力的運用在遊戲中極為重要，圖中所示的是主角正運用搬運術憑意識在移動一頭乳牛。

徽章的收集

遊戲中對於超能力的學習並不是要玩家似養成遊戲那樣，真的到訓練場中不斷練習，而是在於各種徽章（Badge）的取得。至於如何取得徽章，便又主要取決於玩家是否能完成遊戲所交給的任務。這也就要求玩家需不斷「鑽入」不同人的意識中，從根部幫助其解決其自身所無法解決的困擾。每當玩家完成每一關遊戲交給玩家的任務，在該關結束時都會收到一個不同功能的徽章，擁有這些徽章就可以令玩家掌握到不同的超自然能力。當然遊戲中的超自然能力顯然不並只是這通關所能取得的十三種，在遊戲的過程中玩家還可透過各種機緣掌握更多的能力。



▲為取得徽章，再次進入病患大腦之中。

卡片與道具的獲得

《心靈大冒險》頗有Video Game的影子，這也意味的在遊戲當中，玩家可在地上拾獲各種各樣的道具，而這其中包括最為重要的精神之矛（Psychic Spears），這種相當於貨幣的東西可保證玩家購買到其他各種各樣的物品。另外遊戲中還有大量的特殊卡片可供玩家搜集，特殊卡片可以提升玩家的等級（Ranking），而當玩家等級到達一定程度之時，便會習得一個新的超自然能力。所以想要習得更多技能的玩家，除了在各關中要努力幫助別人解決問題外，平時也不要忘記特殊卡片的搜集。



▶收集精神之矛（Psychic Spears），才能購買道具，以利遊戲的進行。

狂人的大腦

《心靈大冒險》的遊戲場景也相當特別，每一關的內容其實都是在某個人的大腦中發生，在此都是根據角色大腦深層思想所影射出來景象，因而看上去相當詭異，在畫面的表現上也盡可能與之相配合，不但場景如此，人物的穿著及景物的細節描述也都極盡可能做出超現實的描繪。在遊戲的十六個關卡中，玩家會進入到十六個狂人的大腦中，這十六人每人均擁有其各自不同的邪惡想法，玩家必須助其解決問題，使其心靈得到淨化。玩家所要面對的也將是這些怪人的大腦，這其中包括一個特別害怕玩家的怪人、一個以為世界末日已經來臨的狂想家，以及其他怕這怕那的頭腦不正常者。當然，也還包括一個在這些人大腦中來回奔波的小人－玩家自己。



◀這個怪人就是某個病患的心魔，除掉他就一切OK啦！

▼玩家的對手不僅是人類，還有各種怪獸及機械，每個對手都並不好對付。



強烈的手繪風格角色

遊戲中所有的角色均出自手繪，這在一個強調精細的3D遊戲來說十分罕見，卻亦更使得《心靈大冒險》別具一格。色彩斑斕的各色角色穿插於陰暗的遊戲環境當中那種神秘而又怪異的感覺實在是無法用言語來形容，《心靈大冒險》給人在視覺上的震撼真是太強烈了。遊戲中的十三個狂人各具其代表性，真可算是遊戲的真正魅力所在。在原廠對於資料極為保護下，筆者也只能簡單介紹幾個人物，這其中包括了：一個隨時遭受童年時期父親所帶給她的不幸記憶所糾纏的女孩、一個自以為是拿破崙的精神病患、一個只使用黑絲絨做畫的藝術家及一個時刻處於妄想中的病患。而這一切，只要玩家一旦進入到這些人的大腦之中，其妄想或困擾就會變成真實的存在。如當玩家進入到那個以為自己就是拿破崙的病患大腦中時，便會發現他真的就是拿破崙，而其所思所想亦離不開拿破崙那段法國歷史，可謂相當有趣。



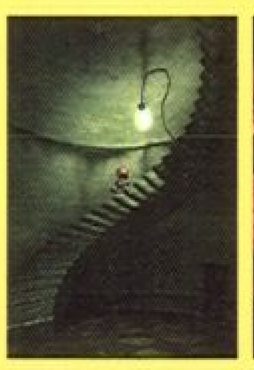
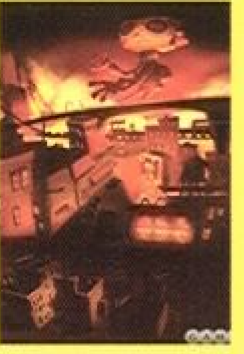
大腦的狂想世界

對於玩家來說，遊戲中每個角色的有趣之處應在於每一個大腦或稱遊戲世界都是獨一無二的，這些並不僅僅表現在其外表的不同上，同時展示給玩家的還是其最深層的東西－到底這些頭腦有甚麼問題。要我們以那個以為世界末日已經來臨的狂想家為例，在他的世界中FBI到處在追捕他、要除掉他而後快；在通往他家的每一條路上都有人試圖要除掉他；而在他自己的頭上又時刻懸著一顆炸彈，直有在取得正確密碼的情況下才能將其拆除，否則隨時都有爆炸的可能。遊戲中，當玩家進入到這一狂想家的大腦中時，狂想便會變成現實，玩家會「真真正正」遇到這些問題：隨時都有人在追殺自己；也同樣會見到懸在頭上的這枚炸彈，而玩家若想幫助狂想家或是自己來解決掉這個問題，還就必須得設法找出解除這一炸彈的正確密碼，否則隨時都有可能將自己送上西天，那通關自然也就是免提啦。



16大關卡

遊戲共分十六關，其中只有三關是在真實的世界中來進行，其他全部均需玩家跳入到病患的大腦中來完成。每當玩家進入到新的一關，便完完全全會是一個嶄新的世界，這種巨大的差異所帶給玩家的樂趣遠非一般遊戲所及，也正是基於此點，相信《心靈大冒險》必將成為本年度最受歡迎的遊戲之一。








動作、解謎兩相宜

《心靈大冒險》標榜的是跨平台的動作冒險類遊戲，其實只要是玩過Schafer前兩款遊戲的玩家都該對其遊戲風格有所瞭解，在他的冒險世界裡充滿了各種黑色幽默及耐人尋味的謎題。《心靈大冒險》同樣亦不例外，整個遊戲中充斥著各種令人忍俊不禁的黑色幽默外，各種謎題的設定更如鬼斧神工，為遊戲添色無限。



尋找解除病患心魔的方法。▶

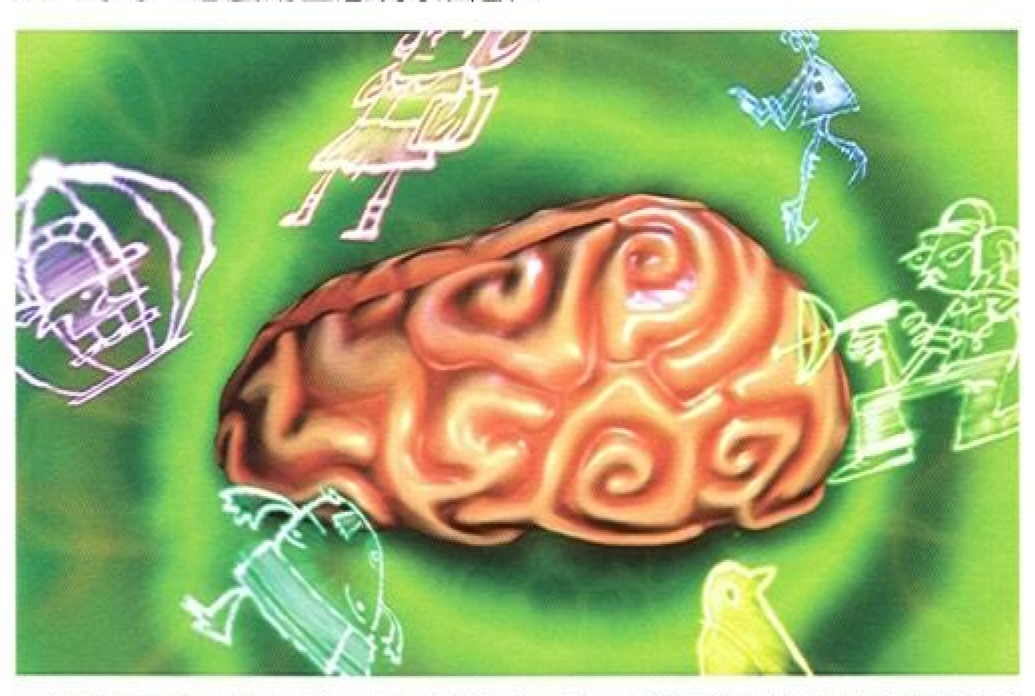
動作、解謎相輔相成

遊戲中謎題數量相當大，而幾乎每一個謎題都是由一個邪惡天才來將起喚起，真可謂是匪夷所思。倘若玩家對LucasArts十三、四年前出的一款冒險遊戲《瘋狂時代》(Day of the Tentacle）或是同是Schafer作品的《極速天龍》(Full Throttle）的話，那《心靈大冒險》一定會大合玩家脾胃，好像很多年都沒有這樣靠出色謎題來俘獲玩家的作品了。但玩家若是僅喜歡似《古墓奇兵》(Tomb Raider）這類靠到處找找開關這種簡單謎題的遊戲的話，那《心靈大冒險》可能並不太合您的心意，不過倒也不盡然，因為在解謎的同時，《心靈大冒險》融合了角色扮演、冒險、格鬥等遊戲類型元素，同時它更是一款不折不扣的動作遊戲。



思考氣泡的無限妙用

玩家在整個遊戲中將面對大量的任務及敵人，雖說玩家作為一個心靈大師是以意念來完成這一系列的任務，但這卻並不等於說玩家在遊戲中根本不需要移動，相反，在病患的大腦中，玩家將可大施拳腳。遊戲中在與敵人遭遇時，玩家大可使用已學得的超自然能力，隱身躲藏偷襲敵人、以法術等一切超自然能力攻擊對手、隔空憑意念搬動物品、或是根本直接來操縱敵人的意念等等。雖然已是身處病患的大腦中，但當玩家面對那些病患思想中的虛構敵人時，只要主角頭上出現一個思考氣泡（Thought Bubble），玩家便可再次進入到敵人大腦之中，使盡各種辦法令其屈服。說到思考氣泡，魯夫子在此再補充一下。這個東西乃是《心靈大冒險》中的獨創，也是有別於一般遊戲的所在，一旦在主角頭上出現了個個氣泡，可供玩家選擇的動作其實非常多，除了上面說的可選擇進入對方大腦外，還可以將氣泡拉開，形成一個盾牌來保護玩家；也可將起變成滑板或是熱氣球來助玩家逃之夭夭等等，怎麼用全憑玩家喜歡。



▲這就是病患的大腦，若想使其治癒，玩家就必須進入到該腦之中，助其戰勝心魔。玩家進入病患的大腦之後，因為這些人大多患有各種各樣的恐懼症，所以玩家一方面需要助其解決一些思想上的難題，同時也要面臨病患潛意識中敵人的不斷追殺，各種爭鬥、戰爭的威脅在遊戲中隨處可見，面對這些壓力玩家也就不用客氣，大開殺戒好了，因為也只有如此，才能真正令病患早日脫離苦海。

超能武器大不同

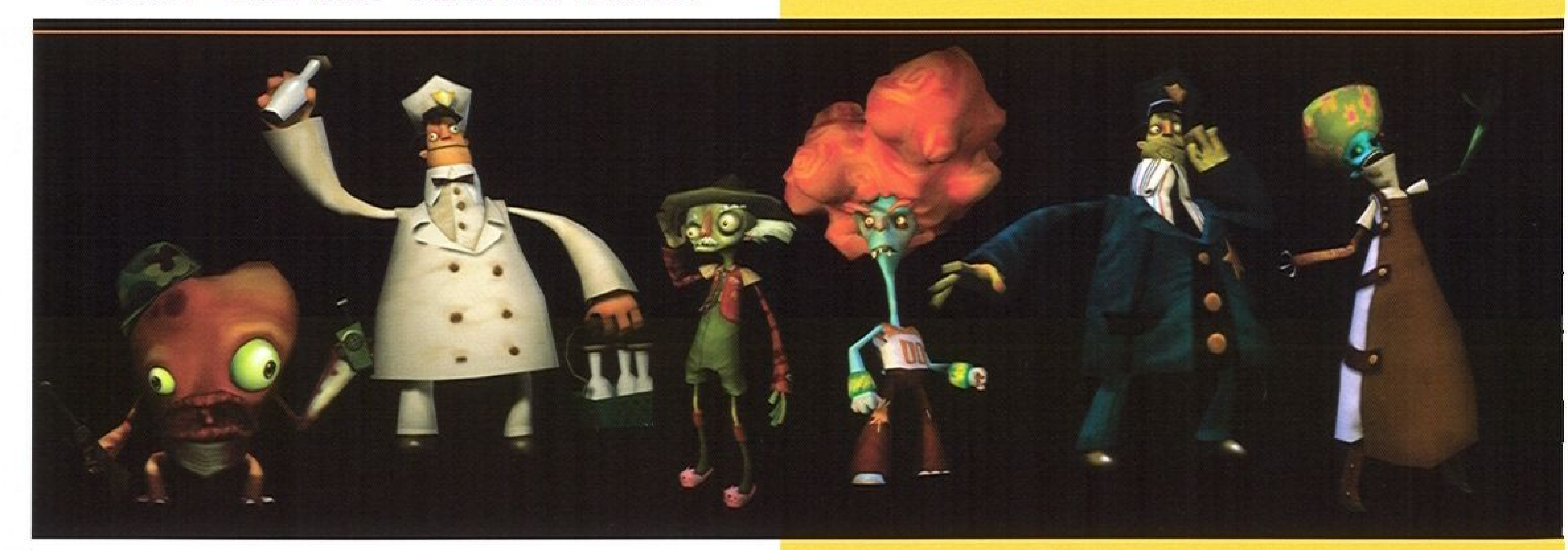


◀除掉花樣繁多的超自然能力可供玩家應用之外，因為主角自小在馬戲團內生長，同時也練就了各種高難度雜技動作，無論是跑跳還是空翻騰躍都可應用自如，且似走鋼絲、爬梯子、跳蹦床、滑懸梯等特技動作也是家常便飯，主角的這些花樣繁多的動作大可與《波斯王子》（Prince of Persia）相媲美。

另有消息指出，在《心靈大冒險》中除了各種道具及超能力外，設計公司亦會為玩家提供為數不菲的武器來豐富玩家的旅程。據聞，主角Raz的基本配備為一款類似手槍稱為Psi-Blast的武器，該武器並不是用來擊傷對手的身體，而是使其精神能量受到損壞。與一般遊戲不同，《心靈大冒險》中幾乎所有的武器都是似Psi-Blast這種超自然的武器，反而那些我們平時所司空見慣的東西在遊戲中卻幾乎找不到。各種超自然武器的引入也可算作是對主角超自然能力的延伸，倘若玩家本身沒有很好把握機會去學習超自然能力的話，那就多下點功夫去購買相應的武器吧！對於更多武器的介紹製作公司幾乎沒有透露更多的內容，看來只有待遊戲上市後玩家親身去加以體驗了。

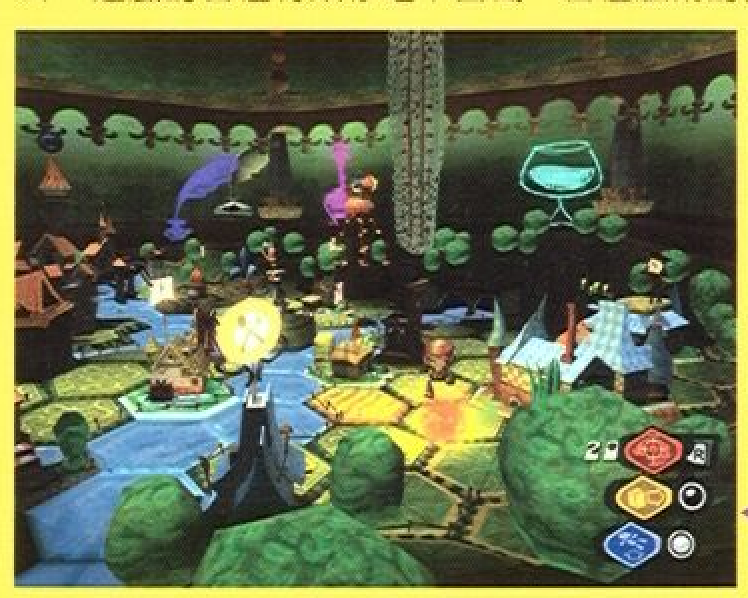
詭異之作

不光是武器如此，其實這也是Schafer的一貫作法了，在遊戲上市前他是從來不願將有關遊戲的細節方面拿出來示人的。到目前為止，距遊戲上市已不到一個月的時間，但製作公司提供給外界的其實不過仍是第一關的試玩版而已，而這一關充其量亦僅算是個教學關，遊戲的大部份精義所在在此關中均無涉及。不過即便如此，我們還是能體會到遊戲的魅力所在，儘管這些恐怕及不上遊戲上市時的萬一，但也足以能令我們興奮一陣子了。



具震撼力的聲光感受

首先在遊戲的畫面上就可給人一種震撼，遊戲乃採全3D製作，與一般遊戲不同，《心靈大冒險》沒有採用大部份動作遊戲那種擬真的表現手法，而在畫風上及角色的設定上倒頗似是兒童作品，頗有LucasArts當年名作冒險遊戲《瘋狂時代》的影子，只是今時今世的技術不同，已由過去的2D進化到當前的3D。但與後者又不盡相同，《心靈大冒險》在畫面的用色方面頗為大膽，隱若之間透著一股詭異，這使其看上去便又跟兒童作品拉不上甚麼關係了。除了刻意強調遊戲畫面的對比效果外，遊戲的各種特效亦毫不含糊，各種法術的表現、時間的變化等無不顯出遊戲乃為水準之作。再加上立體聲音效的渲染，彷彿將玩家真正帶入了這種精神變態者的世界。



◀ 利用縮放功能可見到本關的全景。

黑色幽默主導故事

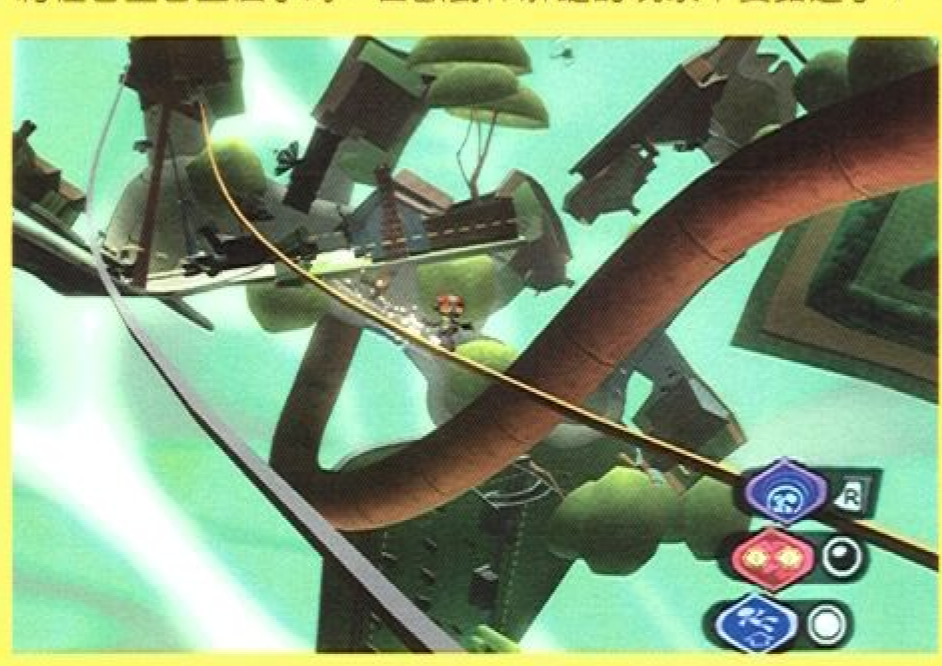
遊戲非但僅是聲光出色，其故事內容亦同樣動人，遊戲中的角色繁多，透過角色間的精采對話，玩家尚可挖掘到更深一層的故事背景。遊戲中通常的背景交待都是在角色間的對話來完成，這當中玩家將體會到Schafer黑色幽默的魅力，而遊戲的主線交代則交由過場動畫來完成。在整個遊戲過程中，場景事物將對玩家採取完全開放式，這也就意味著整個遊戲並非採線性方式進行，多結局似乎也並不是不可能。不過對於多重結局這一方面，目前亦僅是推測而已。另外，在遊戲的DEMO版中顯示，喜歡冒險的玩家將會得到一定的獎勵。若是玩家能找到通往訓練場的一條秘密通道的話，便可得到某種特殊物品的獎勵，相信這種獎勵在整個遊戲過程中一定為數不少，當然隱藏在遊戲的秘密亦肯定不在少數，一切還是等玩家自己到遊戲中去挖掘吧！



◀ 遊戲以卡通的方式來詮釋角色，但在黑暗背景的襯托下又顯得頗為詭異，顯然實際上這並不是一款兒童遊戲。

簡易明瞭的操作方式

在遊戲的操作上，《心靈大冒險》與一般的第三人稱動作遊戲並無二致。在PC版中，玩家可利用方向鍵來控制角色的前後左右行動，其他一些快捷鍵來控制諸如攀爬、蹲下等特殊動作，而通過按動滑鼠左右鍵來攻敵或是開啓動作選單等動作。在其他遊戲器的版本中就更不用說。遊戲的操作介面更是簡單明瞭，一般情況下玩家只要在畫面右下角的三個指令圖標上進行選擇便可搞定一切。這三個圖標依次分別為戰鬥攻擊、超能力使用及進入或跳出其他角色的大腦。若覺其礙眼，平時還可將其隱藏起來，真是方便又好用。遊戲預計四月十九日於歐美上市，屆時三個版本將一次性同時推出。《心靈大冒險》乃純單機遊戲，不會提供任何形式的多人連線模式。整個遊戲時間約在廿至廿五個小時，喜歡動作解謎的玩家不要錯過了！



◀ 簡單明瞭的操作介面。





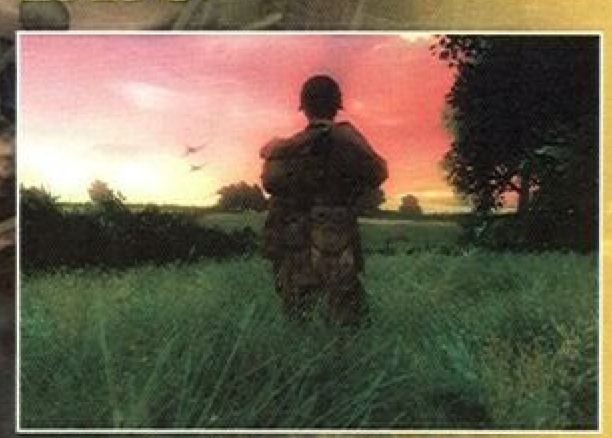




若是電玩上面缺少了二次大戰題材的作品，相信一定會失色不少！其實，近幾年中以此為背景的遊戲還真不在少數，無論是RTS還是FPS，都不乏成功之作。特別是在FPS中，幾乎所有與此題材有關的作品都能大賣特賣，這倒也難怪，FPS那種快速緊張的臨場感確實可以更好的演繹硝煙迷漫的戰爭場面。魯夫子這一次為大家介紹的便又是一款以二戰諾曼第登陸為背景的FPS遊戲。

這款稱為《榮耀戰場》(Brothers in Arms：Road to Hill 30)的遊戲，其最大特點就是與兩年前由Tom Hanks及Steven Spielberg聯手打造的HBO劇集《兄弟連》(Band of Brothers)一樣，乃為架構於真實故事之上的作品。《兄弟連》播出時所引起的轟動，相信絕非那些純靠以編造、杜撰而來的類似作品所能比擬，畢竟真實感有時要比花俏的劇情更能虜獲觀衆的芳心，特別是歷史題材的作品，更是如此。相比之下，《榮耀戰場》以同一手法進軍電玩界，不是是否也可以在另一領域獨領風騷？！

▲戰場上有著許多障礙物來做為暫時掩護或是喘息的地方，圖中是一架墜落的戰機，看來裡面的駕駛員應該是凶多吉少吧！。



▲黎明十分的進攻，激烈的一天馬上就要開始了。

二戰歷史真實再現

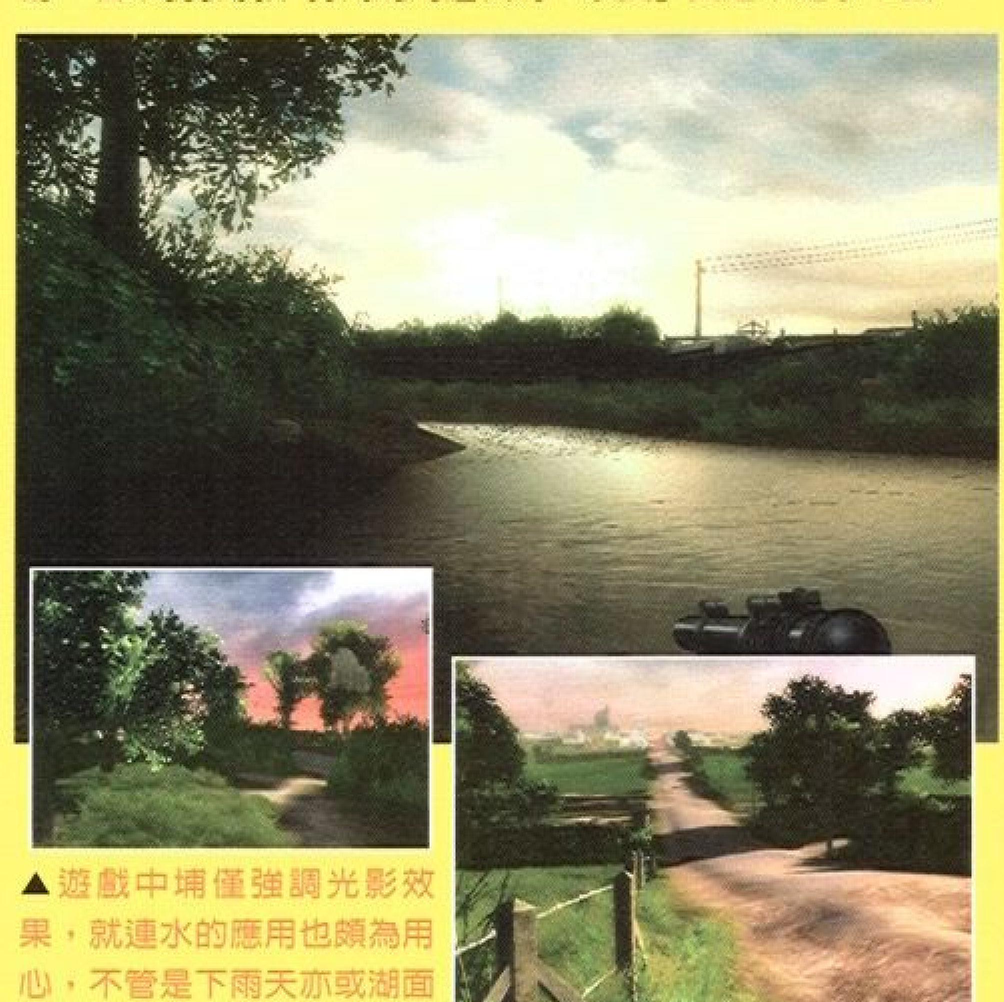
由Gearbox Software製作，UbiSoft出品的《榮耀戰場》，講述的是1944年盟軍於諾曼第登陸時，發生在引領這場戰役的美軍101空降師身上的一系列真實事件。玩家在遊戲中將扮演Matt Baker中士，該員確有其人，且真正參與過諾曼第登陸。不過說實在的該員於遊戲開始之初絕對是菜鳥一個，真不知道這個中士是怎麼混來的。在著名的諾曼第登陸的前一日，Baker接到命令要於登陸時對一個班的戰士負起全責來，於是自這一天起，Baker便要帶領他一個班的戰友經歷一場雖然歷時八天卻令其終生難忘，同時亦名垂青史的艱苦戰役。



▲留張影吧！

場景極盡考究之實

在主設計師之一的Randy Pitchford心中，《榮耀戰場》是他所參加設計過的遊戲當中最棒的一個。這其中最主要的一個原因當然是前面所講的整個遊戲乃架構於真實歷史故事之上，因而其真實性無與倫比。不但是故事如此，為渲染遊戲的真實性，設計公司簡直可以說是在螢幕上再現了1944年的諾曼第，透過大量史料照片及參加過此次戰爭的老兵之回憶，這裡的房屋、道路，甚至於一草一木都力求與六十年前的此地極盡相似，而作為遊戲主體的戰場，無論是戰壕、掩體等硬體設施的描繪、士兵武器裝備的細節描述，無不來源於難以數計的資料照片，甚至那種戰火硝煙前那種臨場緊張刺激的氣氛，亦都力圖回復到當日的景象。倘若這世上真還隨有參加過此次戰役而又喜歡電玩遊戲的老兵的話，看過之後，相信一定會感慨萬千的。看來Gearbox Software這次為「求真」真是下足了本錢。



▲遊戲中捕僅強調光影效果，就連水的應用也頗為用心，不管是下雨天亦或湖面的倒影都下足了工夫。

FPS與戰術的結合

對於Gearbox Software這家公司，喜歡FPS遊戲的玩家肯定是無一不知，其代表作《Counter Strike》及《Halo》真可謂是FPS的極品，製作實力不容低估。這次該公司將目標鎖向二戰這一大家感興趣的話題上，真可謂明智之舉。而相信以該公司在動作、戰術遊戲方面上所積累的豐富經驗，也定會使《榮耀戰場》有不俗的表現，否則這款遊戲也不可能會成為業界本年度最受矚目的動作遊戲。玩過《CS》的朋友定當瞭解戰術在該遊戲中的份量該有多重，Gearbox Software出品的遊戲好像對戰術均頗為倚重。說實在的，目前以二戰為題材的的各種遊戲雖多，但同時結合了FPS及戰術遊戲的作品還真一個也沒有，看來《榮耀戰場》真的是要獨領風騷了。

同袍情感交織感人

在《榮耀戰場》中，玩家所帶領的是一個班的兄弟，記住，這裡說的「兄弟」是絕對帶有感情的那種兄弟，而並不是普通的戰友或同袍，恐怕到目前為止還沒有一款戰爭遊戲如此強調戰友間的兄弟情感。以往任何一款戰爭或動作遊戲的即便是玩家同樣可以指揮一大票的同伴，但這些人充其量不過是玩家的工具而已，絕談不上有任何感情，隊友掛掉玩家所心疼的只不過是減少了勝算，因為追求勝利、榮譽才是玩家所求，也是這些遊戲最為重要的基本理念。但《榮耀戰場》卻完全不同，遊戲中玩家隨時都可以與隊友進行情感上的交流，特別是當玩家與隊友處於在艱苦的戰鬥中時，當你與隊友交談時，便會發現自己在此並不孤立，因為自己所關心的事同樣也是隊友的關注所在，與他們交談可以得到相同情緒的回饋。手足情誼在《榮耀戰場》中不但得以實現，同時亦成為支配遊戲的重心所在，在遊戲中玩家會真正感覺到自己是一群人當中的一個、是一名101空降師的班長、是一個與隊友共同作戰的戰士，而不是一個支使「機器人」的孤膽英雄。



▲除了交談、參與意見及協同作戰，玩家在遊戲中亦可在視覺上感受到這種兄弟情深。遊戲中所有人物都是有表情的，當玩家與隊友相遇時，對方的眼睛便會「關心的」盯向玩家；當玩家或是其他隊友中彈或掛掉時，也可以在他們臉上看到那種痛失親人的痛苦表情，令玩家無時不感到這種兄弟情深，難以忘卻。

用腦子作戰的動作遊戲

談到FPS遊戲，玩家便會想到那種邊打邊跑的遊戲景象，不過，像所有Gearbox Software出品過的遊戲一樣，《榮耀戰場》可並沒有這麼簡單，玩家要做的絕非僅是躲躲對方子彈，再衝上去掃射一番便可以解決問題的，因為這是一款需要用腦子作戰的遊戲，戰術策略的應用在遊戲中至關重要，稍不留意不單是玩家自身，整個班的隊友都可能因為一個錯誤的決定而成為名副其實的砲灰。



▲善於利用地勢，是取得勝利的法門之一。

戰場上校切身經歷

在《榮耀戰場》中，除掉傳統FPS遊戲慣用的一切作戰方式外，為切合戰爭主題，體現兄弟間無間配合之特點，製作公司特別設計一套所謂的小隊指揮系統來充分令玩家班長這一職務能得以盡情發揮。該系統簡單易用，功能強大，更主要的還是其更貼合戰爭實情，因為這套系統根本就是在一個退休美軍上校的指導下來完成的，與一般遊戲中靠設計者自身想像出來的體系不可同日而語，後者憑空杜撰的體系對於真正經歷過戰火洗禮的戰士來說，根本毫無價值，倘若真正用在戰場上，恐怕死的比一個亂打亂撞的菜鳥還要來得快些。設計公司禮聘的這位John Antal上校作為《榮耀戰場》軍事及歷史顧問，參與了大量此方面的工作，在他的指導下，使得整個遊戲環境變得真實可信，無論是下達各種命令、人員調遣、組織進攻，還是其他各種遊戲中的行為動作，務必反映出在諾曼第登陸時確實發生過的真時狀況。而亦正是這些使得《榮耀戰場》透出非同類遊戲所及的真實可信。

下達指令迅速有效

下面就讓我們來看看遊戲中這套真實的體系是如何得以實現的。在《榮耀戰場》中，遊戲及戰術主要集中在側翼進攻、壓制敵人火力掩護隊友及移動這三個方面。遊戲中，會擁有兩隊獨立的小隊供玩家指揮驅遣，分別為火力及攻擊小組。火力小組的任務就是要集中火力擊倒敵兵，壓制住敵方反擊能力，以確保我方有更進一步的行動。而攻擊小組則可藉此或是側擊敵方，增強火力小組的力量予敵以痛擊，或是在火力小組暫時壓制住敵方火力的同時，迅速移動位置。

所有指令的下達均十分簡潔快速，在PC版中，在戰場上玩家只要按下滑鼠右鍵在畫面上會出現一個小圖標，在此便可透過光標的指點方向來選擇戰鬥戰術指令。倘若玩家將此圖標指向地面，命令會自動變成移動指令，透過此指令玩家可將小隊移動到指定位置，而小隊在移動的時候也會適當對自己進行掩護。倘若是玩家將圖標指向某一敵人單位上，命令便會變成進攻，當然到底如何進攻就要取決於剛剛提到過的玩家如何為兩個小隊分派的攻擊方式了。到底是哪個小隊負責牽制敵人，哪個小隊負責側翼進攻，其實在遊戲中也都是可以隨時分派及改變的。玩家一旦下達好進攻指令，隊友的AI足有能力應付來自敵方的威脅，所有人都會在自己的位置上開火來回擊敵人。



▲玩家的小隊並不可能全部自己來安排自身的工作，因為這些其實都是玩家下達的命令，他們只不過是在執行而已。為將風險降到最低，玩家應學會適時指派並變化進攻策略，萬不可以為只要下達了一個進攻命令，隊友就會包攬一切，玩家只要坐收餘利就可以了。其實戰場上千變萬化，若不適機而變，隊友僅會按照上一指令而盡可能力圖自保，在這種情況下想要取得勝利，可就難上加難了！



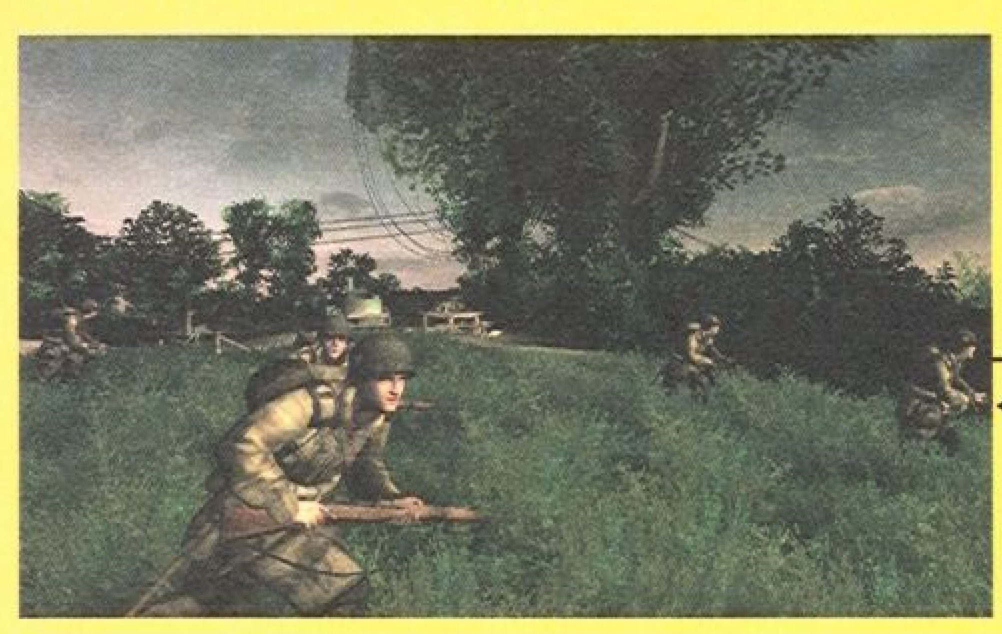
▲玩家在指揮隊友的同時，在幾個關卡中還有機會指揮坦克來協助完成任務。

角色高AI表現

《榮耀戰場》中並不太注重個體管理每一個士兵，還是那句話，玩家作為小隊班長的身份就是為士兵下達各種各樣的命令，只要注意審時度勢隨時改變策略就好，細節功夫，士兵自然會為你完成。

應該說遊戲的AI表現相當不俗，除卻上面提到過的角色可以自動邊移動邊掩護自己安全，戰鬥中每個人均會堅守自己位置形成一個統一的進攻陣仗外，遊戲中雙方的士兵首要的任務還是保護自身的安全，盡可能不為敵人所傷害，而並不是似機器人那樣不顧個人安危、戰鬥到最後一滴血，他們會自己審時度勢，在變幻莫測的戰場上尋找自己正確的「位置」。為使這一理念在遊戲中得已真正實現，製作公司乃根據真人「進攻及移動」的概念來設計這一體系，務求真實可信，所以我們在遊戲中看到的都是些「有血有肉」的真人，而絕不是些戰爭機器。

在遊戲當中，從所有人的行為來看，都可以認為其乃真實且訓練有素的士兵，他們可以對敵發起猛攻、可以互相掩護、也可以尋找適當地點掩護自身，更可以尋找合適攻擊地點。遊戲中玩家將會發現所有的角色的一舉一動都異常合乎邏輯，特別是符合戰場上的邏輯，因為這些角色根本上就是「真真正正」的士兵。要想達到這一點，設計公司可是花了大血本，人力、物力的大量投入自不消說，各種使之付於實施的原型設計就不知道經歷了多少次，不成功又不惜全都重頭來過，真可謂用心良苦，僅憑此點便可看出設計公司在製作遊戲上的用心。也正因如此，《榮耀戰場》所演繹的世界，絕不會是普通FPS遊戲那種只講求殺戮的體驗，在這裡，玩家將親身經歷一場戰爭、一場徹底改變納粹命運的決戰。



◀遊戲AI可圈可點，角色一經領命便會各司己職，更重要的是這些都是有血有肉的生命，他們都知道該如何保護自己。

理論與行動並重

《榮耀戰場》之所以能演繹出真實的戰爭場面，固是設計公司的不斷努力所致，但Antal上校的悉心參與亦功不可沒，幾乎是他一手教會了設計人員一個士兵在戰場上所做的一切，也是他要設計人員明白一個戰場指揮官該當起的作用，更是他要設計人員理解到甚麼是進攻移動戰術的真諦。正是這樣，Gearbox Software製作一款真正二戰遊戲的夢想才得以實現。當然，Antal上校到底不是電腦玩家，他也只能從理論上指導設計人員，最後將其變成可以付之行動的電腦遊戲程式還得靠設計人員來完成。



◀當指揮官的感覺真好！



▲不光是策略的設定，就連士兵的舉手投足，都力求絕對真實。而遊戲中玩家雖不能親自操作每個隊員的一舉一動，但每個隊員的一舉一動卻都是根據玩家命令而來，戰鬥中，玩家還可以隨時搜尋攻擊目標，舉個例子來講，如玩家在向敵人的某一陣地發起進攻之時，往往會看到敵人的佈陣有板有眼，輕重火力交替，這時為避免我方無謂損傷，玩家還可以將攻擊目標鎖定在敵方某個持重武器的對手身上，要隊員集中火力先將其消滅，再做下一步打算。

真實體驗血淋淋的戰場

作為一名小隊指揮官，玩家的任務就是給小隊下達各種命令。在遊戲中，為使玩家將所有的注意力擺放在戰場上，命令的下達被設計的相當簡單，這也就是前面提到過的直觀滑鼠指向圖標。因而，玩家在遊戲中基本上只要眼觀六路就好，因為你的任務是統控大局，為小隊施實作戰計畫，大體情況下都是需要玩家找尋較好的攻擊位置，然後只要再按下指令鍵即可。一旦下達命令，玩家便可在畫面上看見自己向目標方向揮手指去、向隊友喊出相應命令，而玩家的小隊便會按照命令移到指定位置，向敵人進行包抄並發起進攻了，就如親臨戰場一樣。既然講到戰術應用，那就要魯夫子再補充一下玩家經常用到的兩種戰術遊戲中應用的實例。當玩家觀察好敵方位置後，按下命令鍵，在畫面上便會見到自己向隊友揮出右手，小隊便會向其開火。一旦敵方抵擋不住我方火力，他們就不會硬拼，而會想辦法藏在遮掩物後方，零零星星的反擊幾下，氣勢基本上已完全為我方壓住。這無疑乃是玩家採取側攻的絕好時機，此時玩家應果斷選擇由側面或是繞到敵人背部，予其重擊。如果此時可以將手中的兩支小隊充分配合，從敵人的兩個不同方面進行夾擊，更可事半功倍。

三種遊戲方式任君選擇

其實，雖然是同一款遊戲，但因玩家興趣的不同，其遊戲方式也不盡相同。有應於此，設計公司也沒有將遊戲規則定得太死。據設計公司多年的經驗顯示，喜歡FTP遊戲的玩家大體可分為三類，因而亦特別制定了三種遊戲方式供不同的遊戲玩家進行選擇。

運籌帷幄型

顧名思義，此類玩家頗俱大家之風，為天生的統帥型，喜歡縱覽全局、為別人下達命令，自己並不一定會衝鋒陷陣，但通過合理調度，其手下所創建功勳，遠比其本人粉墨登場要強上百倍。這類玩家在《榮耀戰場》真是如魚得水，作為一名小隊的指揮者，玩家大可通過下達各種命令要隊友執行，而要自己置身事外，將所有精力用在掌控大局上，這正是此遊戲的初衷。遊戲特為喜歡此類遊戲方式的玩家設計了一個縱覽模式（Situational Awareness Mode），在此模式下，畫面會切成全景圖，而所有的戰況均會暫時凍結，玩家大可先審時度勢一番，再決定採取哪一種適合戰略。



▲典型的運籌帷幄型玩家，下達命令後在隊友攻敵的時候不是衝上去共同作戰，而是躲在背後觀察戰況，以便隨時調整己方戰略。

親力親為型

這類玩家喜歡提刀上陣、不會漏下任何一場殺戮的機會。此一類玩家在《榮耀戰場》同樣不會感到乏味，玩家在為隊友下達戰鬥命令的同時，亦大可與之共同作戰，且玩家尚可利用隊友吸引敵人火力，自己則尋找有利位置狙擊敵人，一嚐殺戮豪情。其實，後一種才算得上是FPS的真正玩家及擁躉者，因為其懂得遊戲的真諦。只不過這類玩家在外人看來玩起遊戲恐怕相當辛苦，所有事都要親力親為，完成遊戲的時間恐怕亦要比運籌帷幄型慢得多，只是這些人自己卻會樂在其中。《榮耀戰場》既然同樣為這類玩家提供了舞台，那就不要浪費，好好發揮一下吧！



▲這種遊戲方式可生為親力親為型，玩家在指揮作戰的同時自己亦積極參與作戰。

孤膽英雄型

這類玩家就像Rambo一樣，不僅喜歡單打獨鬥，且更致力於將敵人趕盡殺絕。雖然在現實生活中恐怕不大可能存在有這樣的人，且在大多以團隊為主角的FPS遊戲中這類作戰方式也並不太奏效，但《榮耀戰場》還是允許玩家如此。方法也很簡單，只要將隊友往邊上一丟，生死由命，玩家自顧自衝向敵陣衝殺即可，能不能成功就要看玩家自己的本事了。

遊戲特色縱談

十七章劇情任務

遊戲的單機版共分十七章，歷時一週。遊戲開始於登陸日的前一個晚上，玩家與隊友空降至德軍後方的法國境內，玩家必須迅速集結小對佔領卡崙堡鎮，為盟軍登陸做好準備。遊戲中每一章的內容均建立於Baker中士所屬小隊所經歷過的任務之上，玩家一旦完成一項任務，遊戲便會釋出一些當年的照片及地形圖給玩家參照，無不顯示出遊戲中的關卡設計與當年的情形並無二致。單人遊戲中每當任務開始都會有一小段的影片播放來介紹任務內容。



▲攻下法國一小鎮後的全隊留影。

豐富多樣的武器

《榮耀戰場》不但力圖在場景上再現當年的景象，同時，玩家的裝備亦同樣可圈可點，整個遊戲中所涉及到的武器，簡直可拿來武裝一個二戰武器展覽館的。幾乎彼時出現過的德我雙方使用到的武器，全部都在遊戲中亮了一回相。且玩家在遊戲中也不僅僅是只能指揮兩隊隊員，在幾個關卡中，玩家還有機會指揮坦克來進行攻敵，真是樂趣多多。



▲遊戲所提供給玩家的武器衆多，狙擊步槍是常見武器之一，用來對付遠距離的敵人最好不過。

多人連線樂趣多

遊戲同時亦提供多種多人連線對戰模式，雖然多人模式不似單機模式那樣有豐富的劇情故事作後盾，但多人連線所能帶給玩家的樂趣，相信還是單機版所望塵莫及的。《榮耀戰場》的多人模式相當特別，遊戲依然是以小隊的方式進行，只不過小隊的隊員卻不是其他玩家。遊戲一般情況下允許四個玩家同時進入戰鬥，與此同時，遊戲還會分派十六個AI隊員加入戰鬥，每位玩家可得四名AI隊友，分排在玩家兩側。玩家要像在單機遊戲中一樣去指揮這四個AI隊友去對抗另三名玩家軍團。在此模式中，協調作戰尤其重要，因為你所要面對的都是狡猾的人類玩家，若仍想似 Rambo那樣逞一夫之勇，其他人的小隊會迅速包抄過來將你擊斃在地，這裡絕對是鬥智的比賽。



◀多人連線模式中一定要注意配合，千萬不要逞一夫勇，沒有隊友的幫助，玩家根本不可能戰到最後。



▲不光是坦克，作為空降兵，飛機同樣更是可以利用的工具。

遊戲中的小小缺憾

《榮耀戰場》的PC、XBOX及PS2三個版本目前已於歐美先後上市，說老實話，盡管遊戲標榜真實可信，但整個遊戲中還是存在著這樣那樣的小問題。比如玩家若想逞強，大可跳到敵人的坦克車上隨著該車到處招搖，相信這在現實當中是根本沒有辦法做到的。另外，角色AI有時亦顯得相當笨拙，遊戲故事雖然真實卻也被人指責老套；某些章節亦出現以非正常手段無法通關的現象；再有單人模式雖然歷時七天，有十七個精采戰役之多，但總的遊戲時間卻相對甚短，對一個熟練的玩家來說，七、八個小時便全部通關絕不在話下，對於這樣一個大製作來說未免太不應該。不過，不管怎麼說，瑕不遮瑕，遊戲精采的畫面及那種從未有過的真實臨場感及各種戰術的應用，再加上其出色的多人遊戲模式，都使得《榮耀戰場》成為本年度最出色的FPS遊戲成為可能。喜歡此類遊戲的玩家萬不可錯過！



▲槍林彈雨下，只能壓低身體拼命往前完成任務的我方隊員。





▲我方空降兵展開大舉進攻，實際上這些大兵心想著即將獻身於戰場之中此後有可能再也不能回到親人身邊，看到這裡著實令人百感交集，也只能大嘆戰爭所帶給人們的只有悲傷與死別。

SPECIAL FEATURE

PAINKILLER BATTLE out of HELL

撰稿作家：莫凡	預定上市：已上市
製作公司：People Can Fly	歐美地區
發行公司：DreamCatcher Int.	
遊戲類型：第一人稱射擊遊戲	

獵魔者：殺出地獄

近半年來，雖然大伙的眼光都關注在《戰慄時空2》(Half-Life 2)以及《毀滅戰士3》(DOOM III)的身上，但是對於很多媒體與玩家來說，還有一款甫上市、就獲得超高好評的第一人稱射擊遊戲，那就是《獵魔者》(Painkiller)。這款遊戲是由瑞典Dreamcatcher公司，與擅長製作戰略遊戲的PeopleCanFly合作開發的一款第一人稱恐怖射擊遊戲，專為渴望體驗緊張、快速反應的玩家所設計。以往Dreamcatcher多半是以冒險遊戲為公司主力產品，沒想到一跨足第一人稱射擊遊戲，就推出令人印象深刻的《獵魔者》。

《獵魔者》遊戲節奏不但明快，而且故事場景所營造出來的恐怖氣氛，一點都不輸給《惡靈古堡》的活死屍或者是《毀滅戰士3》的噁心怪獸，這款遊戲上市沒多久，就獲得國外平面雜誌與網站的高度評價，這回Dreamcatcher再接再勵，在《獵魔者》推出沒多久之後，就發佈了最新的遊戲資料片《獵魔者：殺出地獄(暫譯)》(Painkiller：Battle out of Hell)，承襲《獵魔者》的製作系統，單人遊戲部分加入了10個新關卡，多人連線的部分則是加入了很多新的人物模組、場景地圖等等，單人遊戲新出現的武器也可以在連線遊戲中使用，接下來我們就來瞧瞧這款《Painkiller：Battle out of Hell》吧！



承襲上集的故事內容

承襲《獵魔者》的故事內容，玩家在《Painkiller：Battle out of Hell》依舊是扮演主角Daniel Garner，在一場偶然的車禍中丟掉了性命，但是令人遺憾的是，他死後卻無法如願進入天堂，為了復活重回人世而答應成為地獄傭兵，所以Daniel Garner只好在天堂和地獄之間來回穿梭，試圖證明自己的清白，因此故事就此展開。遊戲中玩家除了可以用各種武器之外，還有「塔羅」組合攻擊系統，可以給予這些僵屍怪物迎頭痛擊。當玩家幹掉敵人可以吸收靈魂，不但能補充自己的血量，當收集到100個靈魂時還可以提升能力化身為妖魔參與戰鬥，同時遊戲會以更誇張眩目的特技表現，這一點與鬼武者的設計有異曲同工之妙。



注意大樓底下的火焰光影，透過Havok 2引擎表現的令人讚嘆。



戰爭城市的破瓦磚牆也是描繪的相當寫實。


看到沒！有坦克車耶，但是周圍全是殭屍，真詭異的組合。

超震憾的視覺饗宴

一款FPS遊戲不但要能夠寫實，還要能夠「挑戰玩家視覺」！《Painkiller：Battle out of Hell》採用Havok 2.0物理引擎為主要遊戲設計引擎，這款物理引擎有太多知名的遊戲都是採用Havok，像是《戰慄時空2》、《榮譽勳章：太平洋戰役》甚至XBOX上的《傭兵紀元》。Havok 2.0物理引擎提供相當強悍的場景表現，透過微軟DirectX 9技術內的「Advanced vertex and pixel shaders」，可以將場景中的水面、光影與煙霧等等，表現出與真實世界相同的畫質，而這一點對於《Painkiller：Battle out of Hell》有著無比的加分效果！

此外，遊戲設計上，平均每個物件模組使用超過35萬個多邊形描繪，不但場景逼真寫實，連怪物最細微的毛髮都能完整呈現！既然要走驚悚風格，血腥暴力畫面當然是少不了的，透過Havok 2.0物理引擎的強大威力，玩家不但可以感受到骷髏戰士的活靈活現之外，像是動作所濺起的沙塵、要害部位被擊中大爆血漿、搖晃的螢幕和模糊的混亂場景等等，都替遊戲之中的環境增添了陣陣腥風血雨！遊戲在1024*768全螢幕之下，每秒的畫面切換可以達到60 Fps左右，在一些畫面物件特別多、非常複雜的場景中也能達到30Fps的順暢效果喔！

物理破壞逼真寫實

由於搭載Havok 2物理引擎，遊戲的特效會使武器的物理破壞更加明顯，好比遇到劇烈爆破時，會將敵人的屍體震得飛向高空，要是湊巧碰到附近的石壁上，還會反彈跌落到你的前面，如果你無聊的話，不妨可以試試看對地上的屍體開槍，享受一下Havok 2引擎即時運算的功力！遊戲中還設計了「Haste」特效畫面，這就好比《Max Pany江湖本色》中的「Bullet-time」子彈慢動作特效，Haste使得整款遊戲的趣味性更加提升。



各式怪物介紹

▲姐姐…有沒有看到我的考卷……。

▶全身都是炸彈，這樣子開槍也不是，不開槍也不行啊！

▶拿著機關槍、穿二戰軍服的…骷髏頭？

▶誰說神職人員不能變鬼滴！

▲滿身肉瘤的噁心大傢伙。

▶海盜死亡之後，化身成怪物更令人恐懼。

▶嘿嘿，我是遊樂園的小丑，專門帶你去…死！

▲這個長得像蜘蛛的怪東西真噁～

▲小妹妹，告訴我為什麼妳死的那麼慘…

場景營造首屈一指

遊戲場景中的墓地建築裏面燈光昏暗，籠罩的的霧氣冷森森的，讓人不知不覺感到戰戰兢兢。路面、墓碑和各種隧道，古城堡的紋理雕刻，也是極其真實，本遊戲在場景的設計上總是讓人覺得看起來很平靜，但其中卻蘊藏著巨大的殺機與緊張的氣氛，而遊戲中的鐘樓怪人、巫婆、小丑等怪物，死後會化成一堆烏鴉散消在朦朧的迷霧中，所以玩家必須處處小心，方能對付突然的襲擊，尤其晚上一個人玩的時候，心臟的強度可要拉高點！怪物妖魔的容貌也作得很細緻，因為本身多邊形運用的比較多，貼圖也很好，怪物被打死後，也會飛濺出鮮紅的血跡，十足的血腥暴力。



全身都炸彈耶！開槍下去不就連我也…？

這隻很討厭，每次都鬼鬼祟祟的摸到後面咬你一口！

創新的武器系統

第一人稱射擊遊戲重要元素之一，就是武器系統！遊戲中除了提供FPS常見的霰彈槍、機關槍、火箭筒與手榴彈之外，設計小組也加入了很多新型武器，而每一種武器的攻擊方式與殺傷力各有不同，像是其中有一款武器十分有意思，它可以附在牆上，系統會自動在子彈和主角之間形成一個扇形，只要是殭屍怪物跨入這個扇形範圍，便會受到極大的傷害。遊戲中更加入了兩個新的武器，分別是射速很快的火焰機關槍與紅外線來福狙擊槍，火焰機關槍一但射擊出去之後，產生的音效之大聲不說，還會造成很大範圍的爆炸，造成敵方強大的傷害；至於紅外線來福狙擊槍雖然可以遠距離瞄準，但受限於子彈數量與本身強度，所以相對於機關槍來說，並不會成為玩家順手的武器之一。



要抓準每個武器的特性，有時候距離太遠也是一大障礙。

簡單的操作設定

遊戲操作上對於一個FPS的愛好者來說，只能用兩個字：「簡單」來形容，《Painkiller：Battle out of Hell》和一般的FPS遊戲差不多，第一次玩的玩家可以立刻上手。而遊戲畫面上方有一個類似指南針的圖表，玩家可以藉由上面的指示，很容易的找到故事劇情中所要指示的目標，這樣玩家就不會在廣大的場景中繞來繞去，浪費時間！配合指南針的設計，遊戲還加入音效來輔助，玩家只要越接近目標，就會聽到越來越大的心跳聲，這是一般FPS遊戲所沒有的。



對著十字架祈禱吧！準備來一場猛烈的廝殺！

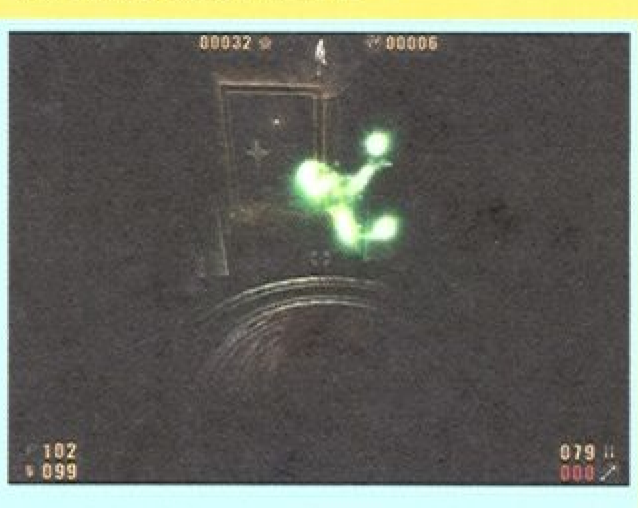


拔山倒海而來的戰士。

讓人毛骨悚然的音效

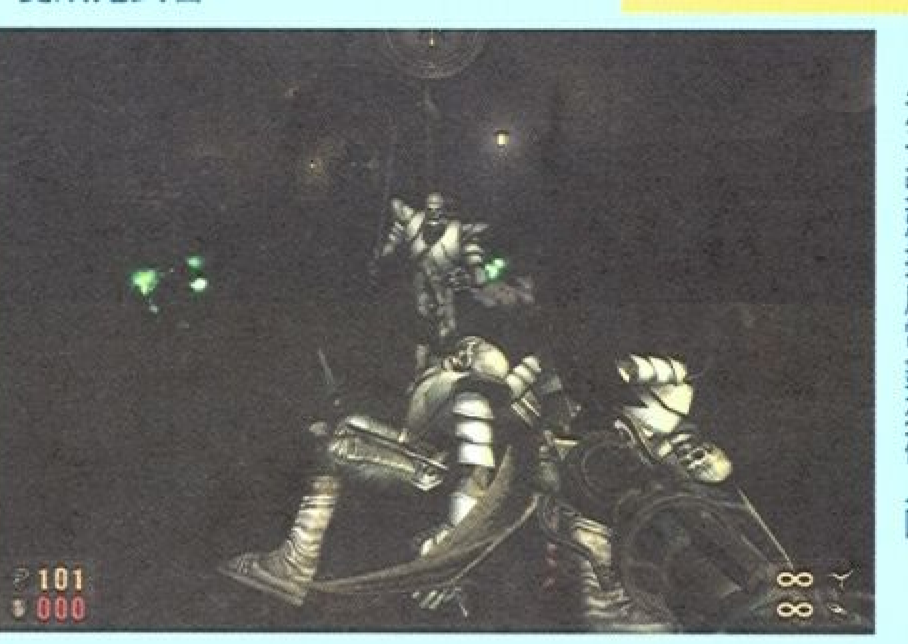
有了亮眼的畫面與親和的操作之外，遊戲音效配置也是營造氣氛不可或缺的一環。所以遊戲針對不同怪物設計了獨特的行動方式與音效，因而「聽聲辨怪」倒也是輕鬆自在，怪物的聲音處理是獨立且各有其異的，尤其當怪物被玩家打成支離破碎、血光飛濺的時候，遊戲音效相當的逼真，或者說相當的「噁爛」，耳朵張大仔細一聽，還可以聽到血液噴出來後，在牆壁上滑動的粘稠的感覺！

此外，針對玩家觸發不同的物件、劇情，都有不同的音效出現，像是遊戲角色的叫喊聲、咒罵聲、呻吟生都讓人產生莫名的惶恐，十足的毛骨悚然！而背景音樂也配合音效，完全迎合那些恐怖場景，就算是寂靜的教堂，也會帶給人諾大空間的緊張感覺，如果再搭配上EAX特效與5.1聲道喇叭的強力放送，包準讓你心驚膽跳！至於遊戲選單部分的背景音樂，相較之下則是顯得心曠神怡許多。



玩家幹掉敵人可以吸收靈魂，等等變成鬼武者！

值得一提的，雖然是走恐怖驚悚風格，但是在遊戲開場的時候，一個噁心的怪物在nVIDIA的Logo前面大閃子彈，還不時出現相當Kuso的舞步，相當的爆笑也稍微讓玩家放鬆一下恐怖的氣氛。



沒子彈就換成電鋸來砍人吧！

多種遊戲模式

《Painkiller：Battle out of Hell》提供了三種遊戲模式，分別是「People Can Fly」、「Voosh」以及「The Light Bearer」模式。

「People Can Fly」模式

此模式中，玩家使用的武器只是火箭炮，將進行一對一的單兵作戰，在這個模式下，只有當敵人飄浮在半空中時，火箭炮才能發揮出最強的威力。



小朋友，老師沒教你不可以在牆上亂畫的嗎？！

「Voosh」模式

此模式則是這個遊戲最好玩的一種，玩家可以使用不同的武器來和妖魔鬼怪來場驚天動地的廝殺，而且還可以使用特殊技能，如果連線對戰的話，玩家還可以可以和「使用同一種武器」的其他玩家，一起聯合與怪物周旋。

「The Light Bearer」模式

這個模式的最大特點，是玩家可慢慢削弱對方的實力，也就是持久戰的方式，玩家可以藉由拉長時間的作戰技巧，來保持自己本身的優勢，若在連線對戰中，一旦自己不小心掛點，其他玩家便可以來搶奪你的剩餘力量和裝備，相對的你也可以去搶別人死掉後的「贈品」，整場的獲勝者在結束時，能夠提高本身作戰能量，這樣可以為更高難度的冒險提供基礎。

多人連線

多人連線的部分，《Painkiller：Battle out of Hell》加入兩種新的連線模式，包含「搶旗模式（Capture the Flag)」與「生存模式（Last man standing)」。在搶旗模式中，玩家只需要在地圖上搶到標誌即可獲勝，至於生存模式則是一群玩家待在同一張地圖，互相廝殺看誰是最後存活者即獲得勝利。

劇情薄弱，載入時間長

《Painkiller：Battle out of Hell》對於遊戲的故事劇情沒有太多的著墨，玩家只是不停的殺、殺、殺！除了遊戲場景與武器怪物的變換之外，玩家的工作就是拼命的開槍打怪，這好像所有的FPS都會犯這樣的毛病，不過雖然劇情薄弱，但是對於工作壓力大的人來說，玩這款遊戲不失為一個解除壓力的好方法！此外，資料片的載入時間比起《獵魔者》就更長了！就算你的電腦已經符合遊戲的建議配備，但是在換關卡的時候，仍然是需要Loading長達兩分鐘左右，實在是有點給他慢！



這是一群護士裝的…辣鬼？？

最前面的時候我們就已經提過，設計公司Dreamcatcher公司由於這款FPS《獵魔者》展現了他們驚人的3D實力，這款超華麗《獵魔者》不但被電腦高手們奉為測試電腦3D效能的經典遊戲之一，雖然「獵魔者」的恐怖氣氛也吹到XBOX上，但是《Painkiller：Battle out of Hell》資料片目前卻只推出PC版本，XBOX玩家可能要等一等嚕！



佈遊戲園…，還滿熱鬧的嘛！

資料片部分關卡說明

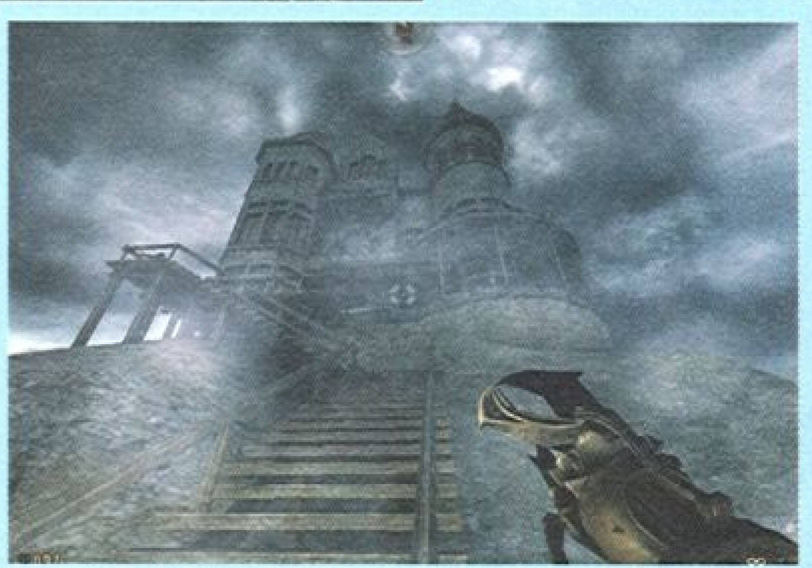
本資料片基本上承襲《獵魔者》的大綱故事，不過在遊戲模組與武器還有大魔王的部分做了變更，而且為了讓玩家有耳目一新的感覺這次新加入的10個關卡－分別是「孤兒院」(The Orphanage)、「遊樂園」(Loony Park)、「死亡之都」(Dead City)、「列寧格勒」(Leningrad)、「水中神殿」(Underwater Temple)、「啓示錄」(Apocalyptic City)、「海盜洞穴」(P irate Caves)、「實驗室」(Lab)以及「競技場」(Coliseum)，都是全新模組設計，接下來我們就稍稍說明一下部分關卡的大概內容吧！

The Orphanage－怨靈纏繞的孤兒院

第一關帶給玩家的，就是令人感到無比怪異的「孤兒院」，這個如同地獄般的孤兒院，裡面充滿了許多孤兒的怨靈以及乾枯的屍體，而這些小孩子的靈魂徘徊在這無止盡的煉獄，身為獵魔者的你，趕緊前去解放一番吧！



哦，外觀看起來挺像鬼屋魔影的那棟老房子。



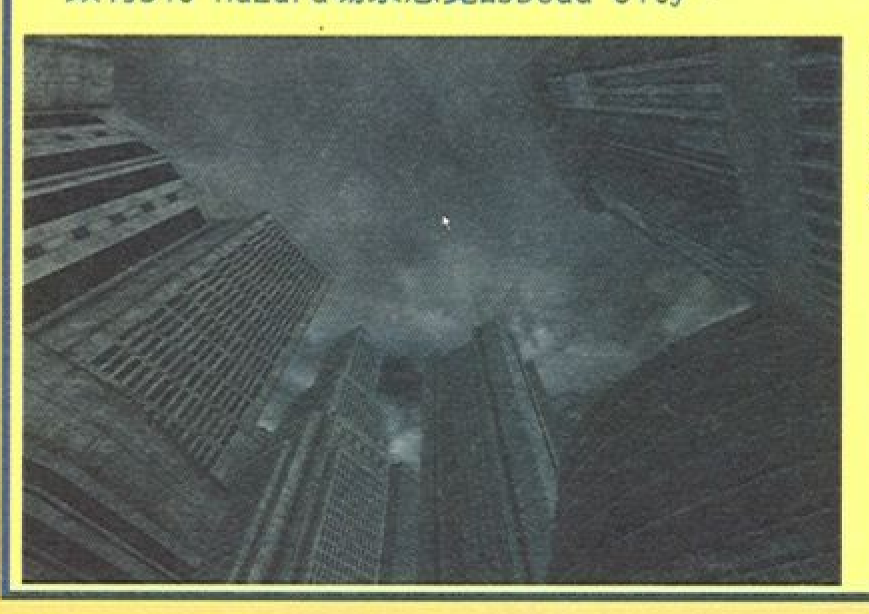
衝上去解救那些被詛咒的小鬼頭吧！

Dead City－死亡之都

第三關場景跑到了一個看起來相當摩登的首都城市，一切都是如此的正常，但是事實上卻非如此，仔細一瞧，整座城市令人毛骨悚然，而玩家不時會遇到最為怪異的妖怪，這就是死亡之都！



頗有Bio Hazard場景感覺的Dead City。



煙塵瀰漫、永遠失去日照的Dead City。

Loony Park－被詛咒的遊樂園

這個地方本來是充滿了歡笑與樂趣的，但是現在只剩下詭異的氣氛，在這個遊樂園中，你偶爾會遇到一些面目全非的噁心鬼怪，請準備好你的門票，進來這個遊樂園好好「享受」一下唄！



有旋轉木馬耶！但是我說老闆啊，怎麼沒人賣票捏？



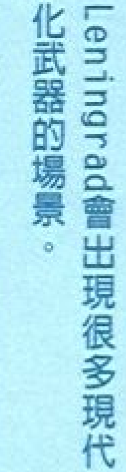
誰說只有美麗華有摩天輪的？來這玩玩死亡之輪唄！

Leningrad－列寧格勒

列寧格勒，是一個在人類歷史上充滿激烈戰爭的地名，在這裡，戰爭似乎沒有終止的一天，建築物不斷的燃燒、灰黑的煙塵瀰佈天空，雖然可以看到一些現代化的武器，但是散佈在四週的怪物可是不會輕易的放過你…。



這裡的造型就顯得稍微讓人感覺輕鬆一點。





Leningrad會出現很多現代化武器的場景。

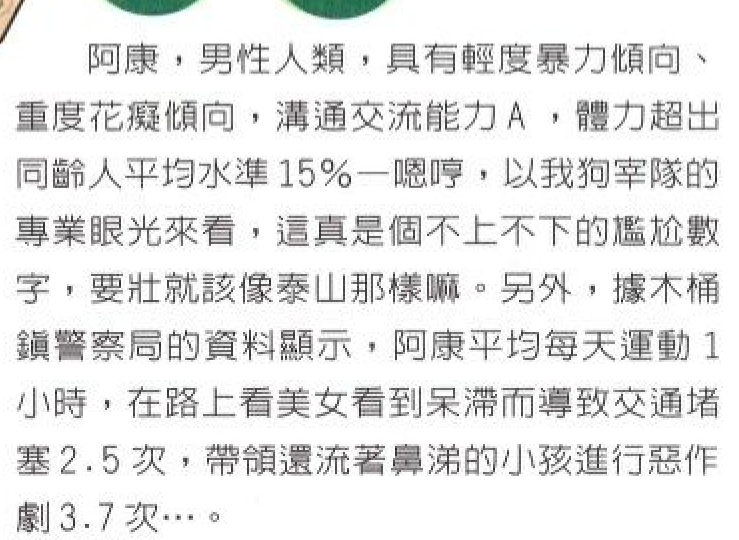
角色介紹



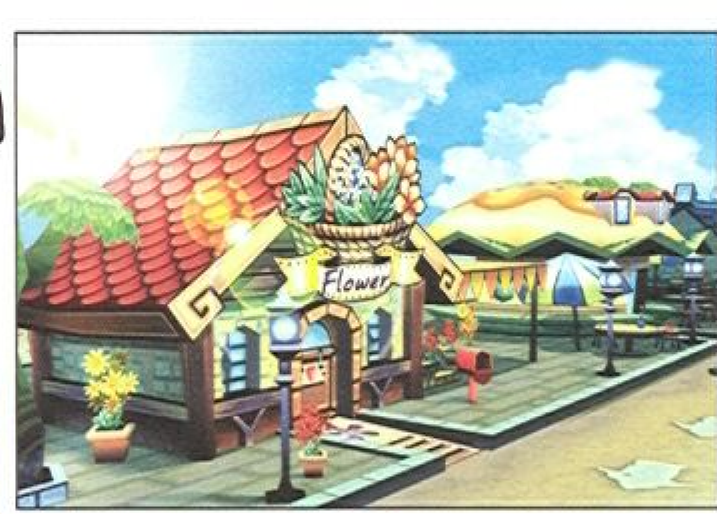

樂樂

這位前代主角在本代中換下了他那件招牌外套，穿上了新的藍條紋外套，配合阿吉提供的納米超導全天候反雷達波熱感應手錶，樂樂將以全新的形像再次登場！本年度最流行的藍條紋風衣帶來一股清新的海洋氣息，而不羈的髮型更令人感受到一種外表沉靜、內心狂野的情感，想必會成為時尚人士爭相效仿的對象。

阿康



阿康，男性人類，具有輕度暴力傾向、重度花癡傾向，溝通交流能力 A ，體力超出同齡人平均水準 15%—嗯哼，以我狗宰隊的專業眼光來看，這真是個不上不下的尷尬數字，要壯就該像泰山那樣嘛。另外，據木桶鎮警察局的資料顯示，阿康平均每天運動 1 小時，在路上看美女看到呆滯而導致交通堵塞 2.5 次，帶領還流著鼻涕的小孩進行惡作劇 3.7 次…。



阿貓阿狗 2 TUN TOWN

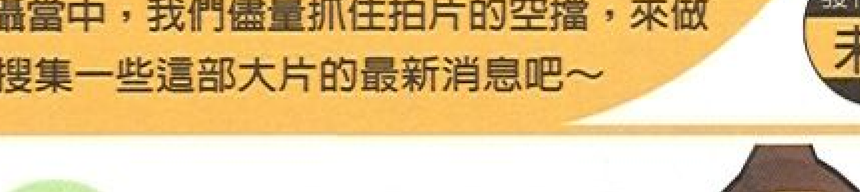
各位好，這裏是《阿貓阿狗 2》的攝製現場，木桶小隊新的冒險故事目前正在緊鑼密鼓的拍攝當中，我們儘量抓住拍片的空擋，來做個簡短的介紹，並為大家搜集一些這部大片的最新消息吧～

GAME INFO

製作開發 大宇
代理發行 大宇
遊戲類型 RPG
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

發行日期 未定 預定

官方網址：http:// 未定




阿吉

危險人物！多次因為進行超規模實驗，造成學校實驗室材料採購經費短缺，還讓理科老師為學習他提出的新理論而曠課，另有少數老師因為過度自卑而產生心理疾病。同時沒有任何違紀記錄，獲得多項發明獎項，已經被呆教授的木桶學術機構列為正式成員，但是據說沒有得到本人同意。

其它角色

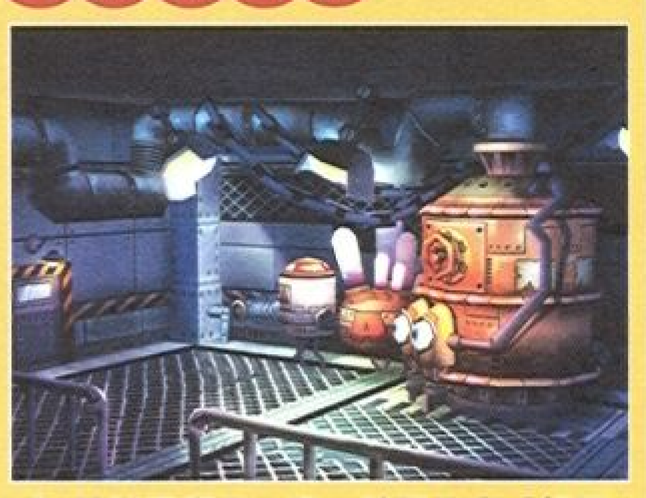
▶ 最近榮獲「南瓜身材」選美比賽冠軍的橫肉婆！



▲《黑邪白毒》中的狗兄弟黑白道，在本作中它們將成為阿吉的妹妹菲依的寵物。

◀ 成天在漫畫《上流帥記者拉班》中叫嚷著「頭條新聞只有一個」的記者拉班現在也在木桶報社工作，哦，你如果不想被盤問，還是別去找他搭話吧！

場景介紹



▲ 神秘工廠的一角—該照片由「超級特攻狗宰隊」吐血提供。



◀ 橫肉一家的競爭對手—「好吃餐廳」！

SYSTEM REQUIREMENTS | *未定

大俠不用重新讀檔！

在《阿貓阿狗2》中不用害怕聽到「勝敗乃兵家常事，大俠請重新來過！」這句話，因為樂樂他們打輸以後就逃了哇！閃到一邊去治治傷，十秒鐘後又是一個好孩子！沒見過其他哪一款RPG中可以掛不掉反覆打的，這下我們的敵人虧大了～（反派路邊小BOSS抗議：這種系統一定要改！嗚～為什麼、為什麼被打敗的總是我們？）為了讓玩家少使用欲傷人先傷己的S/L大法，我們保留了前代中這個獨特的設計，《阿貓阿狗2》裏的戰鬥失敗絕對不會導致GAME OVER！



▲ 崇拜動作明星的阿康，出腳當然不同凡響！



▶ 擅用連擊，樂樂也不會輸給阿康啊！

合成系統

首先要通過戰鬥積累創意點數，然後選擇一個研發方向進行研究，才能充分發揮原料的特點，發明出新的配方！當你對這一領域的研究達到一定程度，還會領悟「不花錢滅敵奧義」，學會新的戰鬥絕技哦～。如果摸索不出合成方法，可以請教UFO電器行的老闆。他會教你「無敵拆解大法」！拆解成功的話，你不就瞭解到新道具的構成了嗎？不過，研發經驗不足的話，就有可能拆解失敗，把道具徹底破壞掉・・・！



▲ 漂亮的羽毛項圈，除了合成，沒有別的辦法拿到哦～



▶ 可不要小看用PDA研發出來的玩具槍，已經有很多反派為此付出代價了！

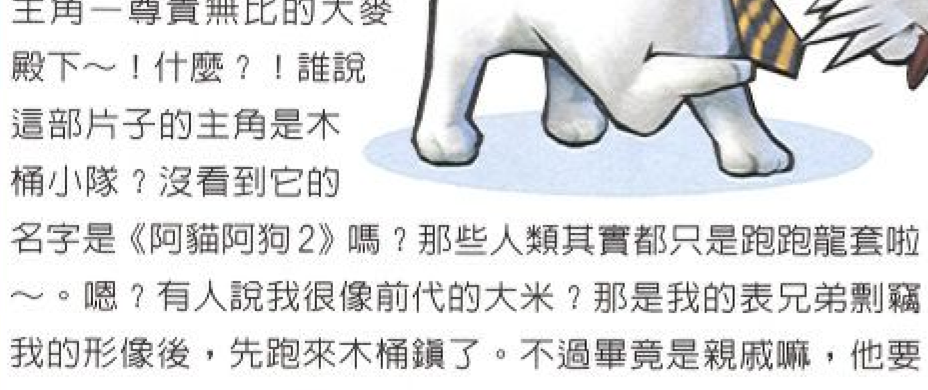


▶ 看來貓貓狗狗也有屬於自己的華麗裝備啊～

寵物後院

大麥

先生們、女士們！我就是這部影片的主角一尊貴無比的大麥殿下～！什麼？！誰說這部片子的主角是木桶小隊？沒看到它的名字是《阿貓阿狗2》嗎？那些人類其實都只是跑跑龍套啦～。嗯？有人說我很像前代的大米？那是我的表兄弟剽竊我的形像後，先跑來木桶鎮了。不過畢竟是親戚嘛，他要是肯把當年的演出費分出一些，我大麥殿下也就不計較這些了～

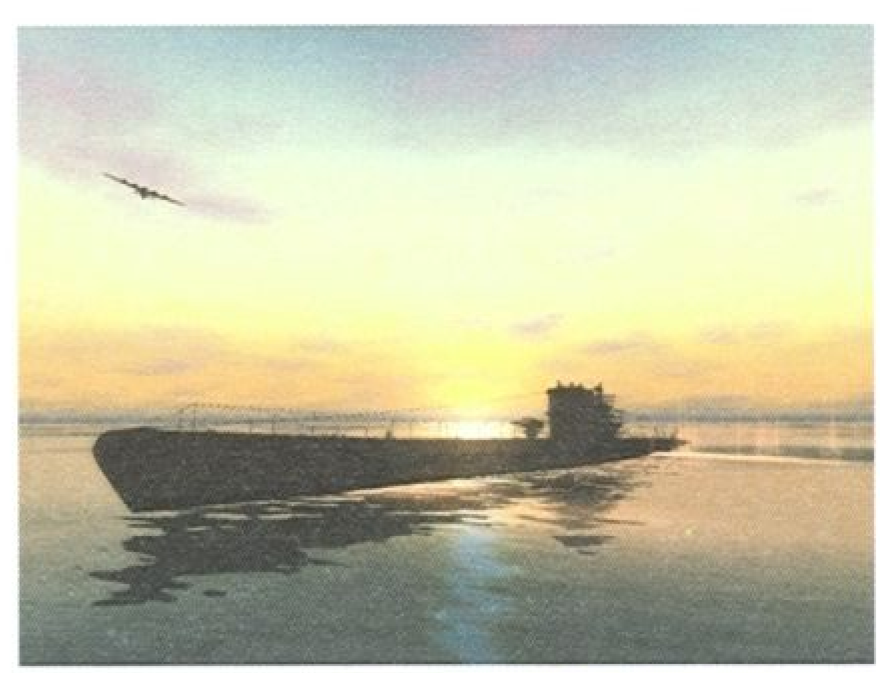


救世主

作為一隻具有超能力的貓，我從來沒有被徹底打倒過！嗯？你說我打輸了也可以逃跑？當……當然，所以我從來沒有被「徹底」打倒過嘛！有什麼好笑的？要知道在木桶鎮，貓和狗之間的戰鬥是很嚴酷的！你以為那隻醉醺醺、東倒西歪的狗看起來很好欺負？方火腿只憑醉步就能讓你昏頭轉向，更何況它那巨大的啤酒肚，一旦可憐的小貓被壓在下面，身體和心靈將會受到多麼殘酷的打擊嗎？

自史實衍生的劇情

劇情始自第二次世界大戰中後期，納粹德國採用「狼群」戰術，出動大批U型潛艇在北大西洋海域內獵殲活動，許多運送戰略物資的同盟國船隻都被德國潛艇擊沉在美國東海岸，而在遊戲中玩家將通過操縱一艘德軍的U型潛艇，在地中海和北大西洋海域內執行一系列的破壞行動，進而切身體驗並執行納粹的「狼群」計畫。《獵殺潛航III》的時間跨度從1939年二戰爆發延伸到1945年納粹德國戰敗，作為一名U型潛艇的船長，毫無疑問玩家的任務就是如何設法破壞盟軍的戰艦。



▲ 擬真的夕陽餘暉、潛艦倒影與水波紋效果令人嘆為觀止。





▲ 身為艦長，您可透過通訊設備或親臨現場來下達命令。

獵殺潛航III

二次大戰德國海軍U-boats是最具攻擊毀滅殺傷力的武器。想不想重溫德國海軍的U-boats的歷史雄風呢？各位艦長們、讓我們追隨著當年普林、托普、薛波克等德國海軍的U-boats著名艦長的腳步向大西洋一步一步前進吧！

GAME INFO



製作開發 UBI
代理發行 英特衛
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 NT1280元　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.silent-hunteriii.com/uk/home.php

超寫實的龐大戰役

遊戲共計100個任務內容，包括了生涯戰役、單人與歷史巡航任務、任務編輯器與多人連線功能。您可操作的U-boat包括從II、VII、IX到XXI型潛艇。作戰目標則設定從盟軍護航艦到戰艦，如同著名的二戰潛艦戰史，您可無聲潛航至敵艦之下，發射致命魚雷後逃逸或是忽然浮出水面以甲板機槍擊落敵機。其中最長的一次行動任務包括了多達24個目標，您將被要求去尋找一定噸位級的船隻，然後向艇內海軍人員下達指令，通過聲納和潛望鏡觀察敵人方位，用水雷攻擊敵人的艦艇、破壞他們的甲板，或運用狼群戰術攻擊敵人。在遇到一些重量級的敵軍船隻時，您會發現它們四周還有大規模的護航艦隊，需要花費更多的心思去完成對目標的破壞。



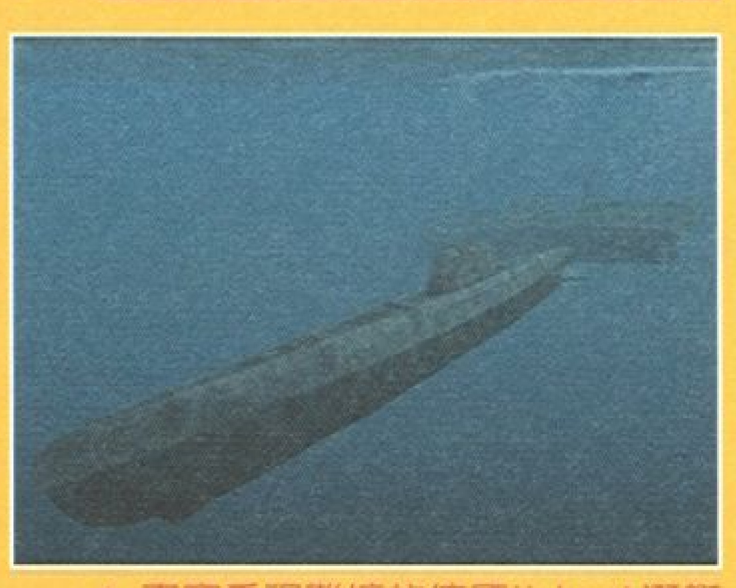
▶ 敵艦爆炸的特效極為擬真、壯觀！



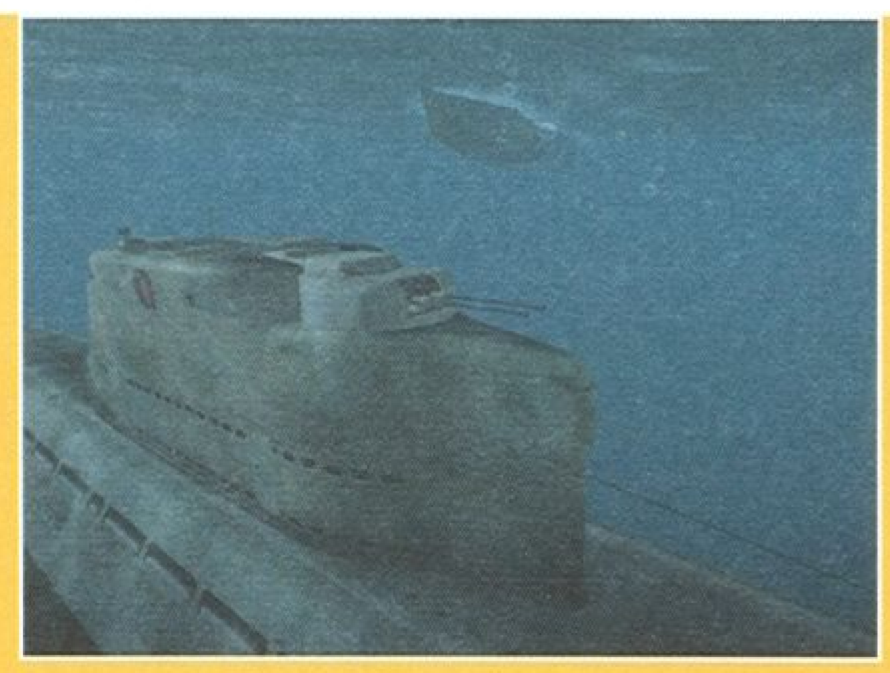
▲ 不僅是U-Boat，連英國皇家海軍的GeorgeV戰艦也極為考究。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PentiumR III 1.4 GHz or AMD Athlon? 1.4 GHz　＊記憶體 512 MB　＊硬碟 1.5 GB
＊顯示卡 支援DirectX 9的64MB 3D加速卡　＊音效卡 相容DirectX 9　＊光碟機 4倍速以上

巧妙融入角色扮演元素


▲ 真實重現難纏的德國U-boat潛艇肆虐北大西洋的緊張氛圍

在《獵殺潛航III》中也融入角色扮演元素，隨著遊戲的進展，您手下的士兵將會逐漸變得老練而有效率，而系統也會根據玩家自身的表現情況來決定後面任務的安排以及相應的獎勵，出色的任務執行將使玩家可以為自己的戰艦進行一些修繕和彈藥的添加，或是在甲板上佈置高射炮以用於對付那些煩人的投擲深水炸彈的飛機，同時您在船員中的威望值也會隨之提升。對潛艦下達的每道命令都會直接間接下達號令至多位組員，艦長必須考量每位組員的士氣與體力來下達指令。並可藉由升級系統來提升相關組員官階、技能甚至為達成目標者授勳！而《獵殺潛航III》這套潛艦模擬遊戲第一把交椅的最新作可別以為它只是舊瓶裝新酒而已，這代不僅


▲ 無聲無息地從深海接近敵艦後一輪猛攻，正是海中殺手 U 艇的拿手絕活。

採用了全新的3D引擎、新的機組人員號令系統並擁有前所未有的動作擬真性！尤其是美不勝收的3D水景、日夜循環、擬真氣候及完全考據史實的潛艦、船隻和飛機，特別是德國U-boat潛艇內裝更是維妙維肖。懾人的音效忠實呈現二戰潛艦戰魚雷交鋒的聽覺震撼！不管您習慣扮演千里追敵的狼角色，或是喜歡隱藏於深海伺機而攻，玩家都能寫下屬於個人風格的戰爭故事。

人性化輕鬆上手全介面

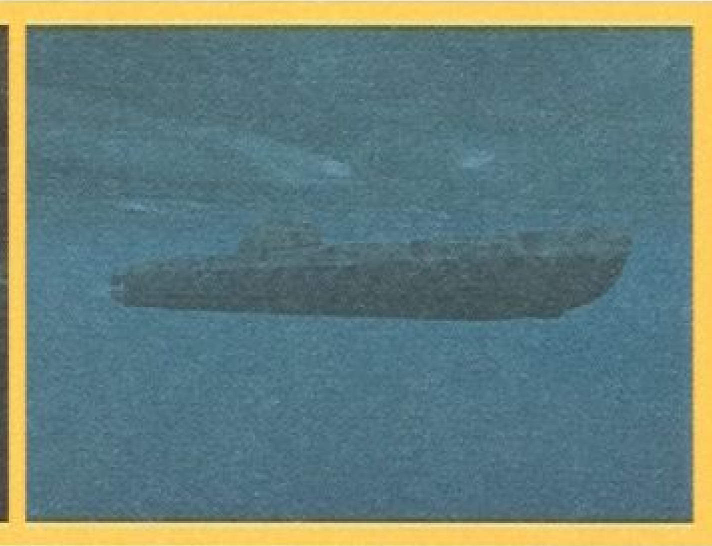

▲ 海面出現異狀，請小心行駛！

▶ 潛艇在下伺機而動，上面的船艦小心了！

《獵殺潛航III》採用全新的3D所見即所得介面，玩家將藉此體驗簡單的學習曲線，這將比一般的模擬遊戲要來得容易掌握及上手得多。利用海軍學院教學模式可以輕鬆學習潛艇相關操作。鉅細靡遺的擬真度自訂設定更能滿足從海戰新手到二戰軍事迷的需求。另外《獵殺潛航III》也支援多人的連線作戰，讓玩家體驗協同執行「狼群作戰」的快感，多樣化多人模式兼具合作及競爭模式，玩家加入「狼群」共同對抗電腦高AI，或是與其他玩家爭奪首席艦長殊榮！連線對戰的人數上限為16人。華麗的畫面、多人連線功能、緊張的遊戲節奏，創造出有史以來最緊張的潛艇模擬遊戲。



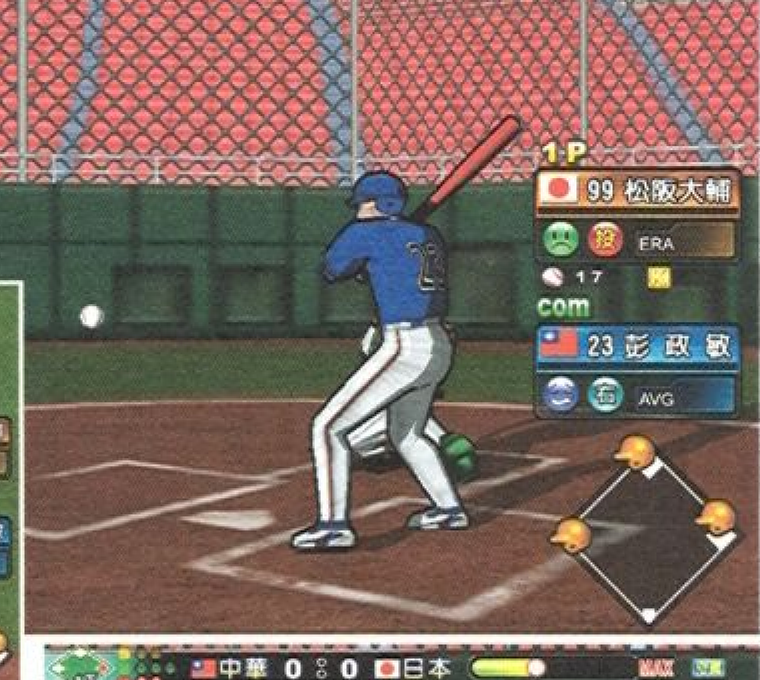




完整球隊經營之旅

遊戲一開始，玩家可以選擇世界職棒的賽事或是台灣的職棒賽事，包含日本、古巴等棒球強國及國內職棒六隊可供玩家選擇，玩家除了在球場上調兵遣將、控制投手及打者外，還得在嚴酷的三連戰及四連戰前做好規劃，在休戰時調養選手的體能，或加緊訓練以便在比賽時能夠發揮出百分之百的實力。經過季賽50場的歷練及平時的訓練調教，玩家的球隊將會持續的成長，如果調教有方的話，相信您的愛將一定能成為投手及打擊者排行榜上的佼佼者，而球隊的排行榜上也能見到您球隊不斐的成績。







畫面卡通化的表現手法別有一番風趣

世界棒球 威力加強版

HOMERUN INTERNATIONAL

世界棒球威力加強版，加料不加價。為了回饋玩家的愛護及期盼，特別新增兩座職棒迷最為熟悉的新莊及台南球場，以及一套功能完整強大的球員編輯器。另外，玩家殷切盼望的球季賽事，也會在本遊戲中完整呈現。威力加強版，新增以下三大功能 1.提供功能完整強大的球員編輯器，2.新增兩種職棒賽季，3.新增新莊及台南球場。

GAME INFO

發行日期 4月中旬 預定

製作開發 尼奧科技
代理發行 尼奧科技
遊戲類型 運動
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP



功能強大完整的編輯器



國內首見球員編輯器

如果您是職棒的愛好者，甚至是個別球員的忠實球迷，或許您會希望更改球員的能力值以便能更符合您的期待，那麼這套球員編輯器一定能滿足您。這套球員編輯器能夠讓您編輯所有球隊、所有球員、所有能力值，就連姓名、體型甚至是國籍都可以讓玩家選擇。一名球員有多達32項屬性可供玩家編輯，從姓名到位置、從打擊力到控球力，再再都能由玩家自訂。因此如果玩家想要創造一組全新的球隊也不是問題，親切的操作介面讓玩家輕輕鬆鬆就能夠上手並使用，不要聽到編輯器就覺得硬梆梆的喲！



休戰日可進行訓練

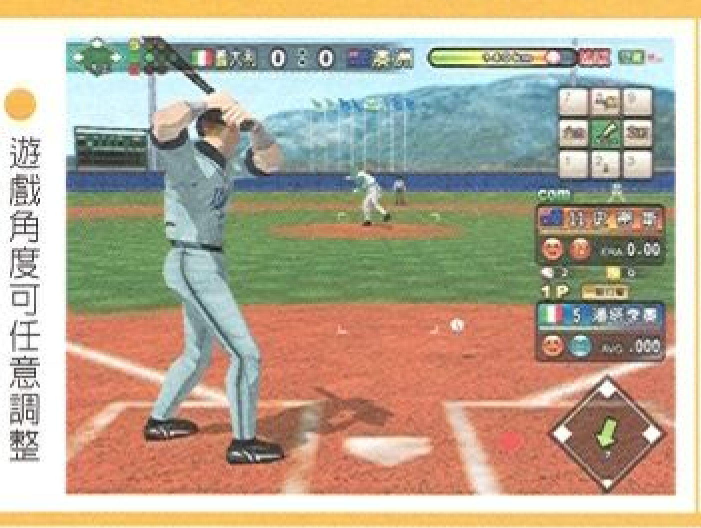
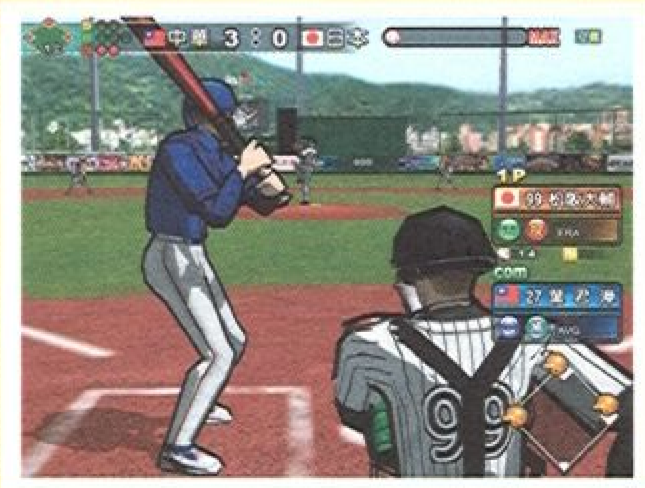
SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Pentium III 800 以上　＊記憶體 256MB　＊硬碟 500MB　＊光碟機 4倍速以上
＊顯示卡 nVidia TNT2 以上之3D加速卡　＊音效卡 支援 Direct Sound 之音效卡

自由對戰訓練球技

自由對戰模式可讓玩家先熟悉投球、打擊的操作方式、力道的拿捏，進而運用自如。隨然說投球的力道是越強越好，但只顧投強勁的球路，很可能一下子力量就耗盡了，球員狀況馬上直線下跌，下半場球賽就危險了。至於守備，更是需要好好練習。當然遊戲有提供自動守備模式，可是對球迷玩家來說，不自己守備總是缺少了一種感覺。所以守備一值都是棒球遊戲中很迷人的一部份。以守備中的傳球來說，利用方向鍵 + ctrl 就能決定把球傳到幾壘了。當玩家覺得練的差不多之後，就能展開奧運奪金之旅了。首先要經過多場的練習賽，爭取練習賽的前四名，才有機會出國。來到義大利後，先打四場熱身賽並且取得佳績，才能繼續前進雅典。來到雅典首先完成移地訓練，接著就是緊張的大賽了。比賽共分預賽、準決賽和決賽：分別是七場、一場、一場。如果您球員調配得宜，加上技術嫻熟，那才有可能一路過關斬將進入到決賽喔。



新增兩種職棒賽程

遊戲角度可任意調整

全新的棒球體驗

尼奧的研發小組在經過《Go!Go!台北捷運》、《世界棒球》的經驗後，3D遊戲製作的技術更加精進，這次更最佳化原有卡通 Ray 的著色方式，就是希望提供更好的遊戲感受，希望能給玩家從沒體會過的打棒球樂趣。透過流暢的比賽過程，以及新的畫面表現，提供全新的棒球經驗。在棒球場的製作上不只要求圖形上相像，而且實際的規格資料也與球場相同。鏡頭部分可選擇自動視角、打者視角、投手視角，玩家可以隨自己喜好切換。雖說卡通描邊是這款遊戲的特色，但是為了讓玩家有自己喜歡的選擇，所以遊戲中也能切換是否要卡通描邊。沒有描邊的多了一份真實感，描邊的則風格較有特色，至於優劣就由玩家自己判斷囉。



球場增加為六座了



調整球員陣容

出國比賽拿冠軍

本作囊括2004奧運球賽的各國強隊，作一次世界強隊的棒球之旅。首先玩家可從國內各職棒球隊中挑選好手，再加上旅外或業餘球隊的好手，組成24人名單。這支有史以來最強的中華隊能否從列強環伺的狀況下奪得金牌，就要靠您這位教練兼球員的身手了。除了中華隊以外，古巴、日本、加拿大都是奪金的大熱門。日本全都是職棒球員，加拿大也差不多，古巴雖沒有職棒，但是傳統強國的實力，沒人敢輕視他們。其餘的澳洲、荷蘭、義大利、希臘實力不及其他國堅強，但也均是各國最強的陣容，這絕對會是中華隊最硬的一場仗。除了追求勝利之外，體會各國不同的球風也是本作一大樂趣。強力的美洲球風和技巧全面的日本球風，都是值得玩家細細品味的部分。



澳洲對義大利誰會贏

觀看別隊資料

哈單遊機戲館

培育新好男孩

《愛神餐館 2》是透過經營學院的實習項目的指定餐館，和各個女生增進感情的一個遊戲。玩家扮演男主角「迪魯．貝加莫特」，目標是在一年後的畢業典禮可以愛情事業兩得意。透過安排男主角每星期的日程表，有外出、經營、探索、研究等四項活動，可以培養出一位傑出的新好男孩，進而擄獲女孩們的芳心。「外出」活動有機會觸發事件與女孩們對話，透過和不同的女生聊天而認識到新的朋友，不斷和這些女生有所交流的話，她們就會加入成為你的「探索」伙伴、「研究伙伴」，可以和你一起行動的了！而「經營」則是規劃自己的餐廳營運計劃，若是想要提昇自己的烘培經驗或是尋找新食譜，就可以在日程表中安排「探索」活動，打敗敵人「廚獸」，以提昇食譜經驗值，也可以得到新的食譜喔！另外為了好好利用得到的新食譜，就必須安排「研究」的時間，開發在「外出」和「探索」中所得的食譜，除了可以透過研究提昇各個菜式的風味外，還可以提昇和你一起「探索」的伙伴各個經驗數值！





▲與遊戲中女主角的互動很重要

愛神餐館 2 Cupid bistro!!

去年暑假大受歡迎的戀愛育成遊戲《愛神餐館 MAX》，其續集《愛神餐館 2》終於要推出 PC 版了，除了保留日本聲優演出及 OP,ED 主題曲（水樹奈奈主唱），並追加了 Xbox 版角色「瑪桃．拉斯布利」和 PS2 版角色「媞姆．莫斯查達」同時登場，與主角迪魯展開一場保衛家園的冒險！

GAME INFO

發行日期 3月28日 預定

製作開發 火狗工房
代理發行 光譜資訊
遊戲售價 NT690 元
遊戲類型 戀愛養成　語言版本 中文
適用平台 Windows 98SE/2000/XP

＊角色介紹＊

茜琉璃．派里溫高

16 歲／水瓶座／O 型

成績優秀、大方得體、溫文爾雅，擁有三大條件的茜琉璃是學院中衆人的偶像。立誓要和她交往的男生連綿不絕，但是到目前為止仍沒有一個人成功過。雖然是這樣，她絕不是難相處的人，她的個性開朗，所以有很多朋友。



詩卡莉．古羅華

16 歲／白羊座／O 型

詩卡莉是迪魯青梅竹馬的朋友，小時候常常都一起玩。她說話有點刻薄，動不動就會出手打人，帶有攻擊性的形象，不過她的為人很重情義，黑白分明，是個愛多管閒事的大姐姐級人馬，受到很多人羨慕。屢次因為口直心快而自掘墳墓。

彩梨．美普

15 歲／金牛座／A 型

彩梨比迪魯年少一年，是他的表妹。在懂得人情世故之前一直和迪魯在一起，所以她當迪魯是真正的兄長一般仰慕著他。她平日很穩健踏實，但一遇到突發的事情時，往往會慌張得不知所措，是個有點弱氣的少女。因為她的社會經驗不足，所以有時會很勉強自已。

官方網址：http://www.ttime.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　Pentium 500 以上相容機種　＊記憶體　128MB　＊音效卡 支援 Direct Sound 的音效卡
＊顯示卡　支援 DirectX 並有 32MB 記憶體之顯示卡　＊光碟機 8 倍速以上　＊硬碟 2.5G

RPG遊戲模式

二代和前作最大的不同，就是在日程表中，玩家的「探索」活動了！在進入探索活動後，等於是進入了ＲＰＧ式的遊戲模式，痛快的即時戰鬥系統，讓遊戲的過程更加流暢痛快！玩家不僅可以在 RPG 式的迷宮中進行大冒險，一邊打敗廚獸，一邊提昇角色技能，還可以收集新食譜和古代廚具，化解最終的神秘危機。如果你有其它的伙伴和你一起加入戰鬥，也可以同時提高伙伴的經驗值！此外，也會在打鬥的過程中以觸發遊戲約會系統裡的各種事件，多線的結局也應此而生！



▶ 透過戰鬥提升經驗值

水樹奈奈 獻聲主唱

在魔法為主的世界裏，玩家將跟 9 位女孩相遇，這些個性迥異的少女們，都有各自可愛動人的一面，加上專屬的日本聲優群在遊戲中全程以日語配音，生動地演譯讓玩家對每一位女主角的感覺更深刻投入，舉凡日本歌手水樹奈奈、知名聲優菊池志穗、松岡由貴、千葉紗子等，她們的聲音都將全程出現在遊戲中！同時也因為二代中將戀愛選項大幅強化，增加了大量的劇本，同時邀請《愛神餐館》著名畫師 Aki 和 Hal 來執筆繪製CG圖，數量遠超過一代，令玩家更能投入二代的故事情節。本次《愛神餐館２》將和攻略本一起推出，相信對愛神系列的入門玩家來說是一大福音！

娜美西亞・華姆活特

15 歲 / 雙魚座 /A 型

娜美西亞不擅長與人交往，常常一個人，這樣反而令她陷入了惡性循環，更加無法和人順利交往。她常常面無表情，也很少說話，所以很多人都以為她是個沒有感情的人。可是實際上認識她之後，就會發現她為人單純，而且會很努力地作出回應。



◀好好經營餐館，讓生意越來越蓬勃吧！

＊角色介紹＊

梅鈴・山多利拿

15 歲 / 山羊座 /B 型

梅鈴是由南國來的，一眼見到她不禁會認為「這是小孩子嗎？」，是個天真爛漫的女孩子。運動神經越卓、像隻水瀨般老是坐不定，於是令她的耗油量變本加厲更大。她很喜歡吃東西，胃袋的容量仍是一個未知之數。

露兒・馬多里卡尼

18 歲 / 巨蟹座 /AB 型

露兒是數年前於學院畢業的畢業生，現在正經營著印度．中東風情的餐館。她畢業的時候是首席最優秀學生，所經營的餐館亦生意興隆。對事物很執著，但是為人冷靜，常常留意到細微的部份。她是很喜歡含蓄理論派，帶著成熟的味道。

蘇莉琉・納斯特西姆

15 歲 / 天秤座 /B 型

蘇莉琉系出名門，不過絕不橫蠻，反而比常人加倍注重禮儀。她暗地裏視茜琉璃為競爭對手，常表現不太和悅的神色。另外也不知為何很明顯對迪魯反感，會說出帶刺的話。

媞姆・莫斯查達

16 歲 / 雙子座 /A 型

媞姆出生於騎士世家，父親是個海軍的上校。她的外表帶著中性的美少年風，在女生之間很受歡迎。她本人雖自覺自己是個女生，不過人家一把她當是女性的話，就會不知如何作出回應。

瑪桃・拉斯布利

１７歲 / 處女座 / Ｂ 型

在數年前於學院畢業之後，瑪桃就一直管理著野草莓宿舍。雖然現在只是單純地幫忙家事，不過她是以第二名的優良成績畢業，廚力很高。她常常照顧宿舍的學生，所以受到很多人仰慕；不過也常被人說她的個性脫線，內藏暗湧。



謎～架構起來的衝擊感人劇情

《秋之回憶 3 ～從今以後》的故事，開始於濱吹學園三年級的男主角「鷺澤一蹴」，在畢業前夕的情人節，向來溫柔體貼的女朋友「陵祈」，以一句「從一開始，我就不喜歡你」為由，突如其來地提出分手，令一蹴頓時感到茫然。然而為什麼要分手？是罹患絕症？出國留學？還是移情別戀？究竟要死纏爛打地抓著「前」女友不放呢？還是揮揮衣袖，瀟灑地追尋新的戀情？另外，仰慕自己的妹妹「鷺澤緣」、冷酷的同班同學「藤緣雅」、常來打工店裡的千金大小姐「花祭果凜」、打工咖屋屋的同事「野乃原葉夜」，誰才能為一蹴撫平失戀的痛楚，另譜一段新的戀曲？



▲「陵祈」離開「一蹴」的原因仍是個謎～



▲「陵祈」的臉上洋溢著幸福的笑容

メモリーズオフ ～それから～ 秋之回憶3 Memories Off ～從今以後～

繼上一期的報導之後，相信讀者對於《秋之回憶 3 ～從今以後》都有了初步的瞭解，而本次將更深入挖掘出其動人的故事，與介紹更多出場角色給各位認識。到底這款被喻為秋之回憶系列巔峰代表作的最新續集－《秋之回憶 3 ～從今以後》會有什麼更引人入勝的內容呢？往下看，就由小編來告訴你答案吧！

GAME INFO

發行日期 3月 預定

製作開發	KID
代理發行	光譜
遊戲售價	未定
遊戲類型	戀愛
語言版本	中文
適用平台	Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.ttime.com.tw/

角色介紹

白河螢 CV：水樹奈奈

《秋之回憶 2 》的女主角，陵祈的學姊，目前在維也納的音樂學校就讀，因為應邀參加鋼琴比賽而暫時回國，和二代主角伊波健維持超長距離戀愛中。比起二代，心智應該有變成熟一些了吧？



白河靜流 CV：菊池志穗

白河螢的姐姐。畢業於千羽谷大學，目前在一蹴打工的咖啡店擔任代理店長。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII-1.2G　＊記憶體　256MB　＊光碟機　8倍速以上光碟機　＊硬碟　4G
＊顯示卡　支援 DirectX 的顯示卡　＊音效卡　支援 DirectX 的音效卡

前作女主角齊聚一堂

《秋之回憶二代》出國留學的人氣女主角「白河螢」，在本作中受邀暫時歸國，她和本作女主角「陵祈」一樣會喜歡向掃晴娘許願，一樣喜歡彈鋼琴，兩人之間究竟有著什麼關係？同樣剛出國回來的「想君」小惡魔女主角「黑須彼方」也強力介入陵祈和一蹴的戀情，她是為了一蹴，還是為了陵祈？她與前作加賀正午之間的戀情？究竟是如何發展？值得一提的是，知名歌手「水樹奈奈」不僅再度擔任白河螢的聲優，本作那惆悵中帶著思念情感的的主題曲，也是志倉千代丸作詞作曲，水樹奈奈親自展開歌喉，為玩家演唱。





▲ 真是個熱鬧的聚會



▶ 女孩子最愛的果然還是布娃娃





黑須彼方 CV：村田裕佳梨

《想君～秋之回憶系列》的女主角，人氣模特兒兼藝人，是花祭果凜和野乃原葉夜的高中同班同學，剛從國外回來。經常光臨一蹴打工的咖啡店。



CV：間島淳司 稻穗信

《秋之回憶》系列每個作品都登場的角色，還是老樣子遊手好閒，自稱「自由人」，剛從尼泊爾旅行回來，心境的變化卻不知如何！？依照慣例，當然還是和主角住在同一個地方。



現代大戰略
日中國境紛爭勃發！

傳統式的 地上武器

這個類型指的就是大家所熟知的陸軍，可說是一國軍隊的基本。在三軍中可算是最便宜的武力，相對於各式航空部隊來說，推進緩慢；但也可以利用地形掩蔽，穩紮 穩打，搭配得宜就能用最少的經費得到最大的成果。

運兵車



可運送步兵，但戰鬥能力較低。

自走火箭砲



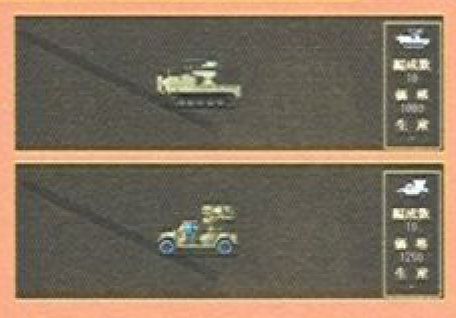
可藉由多連裝火箭發射器進行大範圍的地面攻擊，只能進行間接攻擊。

驅逐戰車



雖可對抗主力戰車，但防禦力低。跟戰車相比，除了比較便宜之外，有些較輕型的機種還可空降。

自走對空飛彈



可使用短射程的飛彈對飛機進行攻擊，對航空部隊頗具威脅性，相對於防空車輛來說稍貴。

主力戰車



地上戰的主要武器，維持戰線所不可或缺的武器。戰車可說是陸權的象徵，曾經活躍於第二次世界大戰時期。主要的用途是推進、掩護步兵部隊，防守。

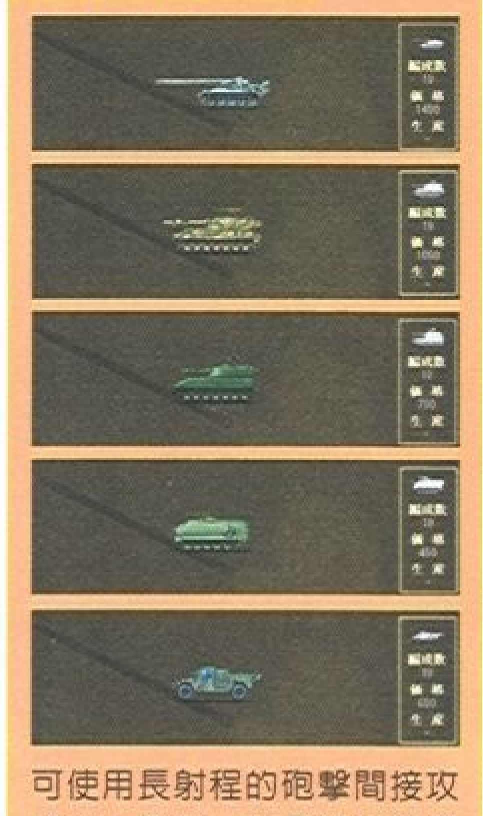
《現代大戰略》這個系列最精彩之處，就是玩家可以利用各種現代軍事武器，在逼近現實的環境下跟敵軍交戰。玩家要在遊戲預設的各個劇本中，運用生產出來或是配置在地圖的飛機、戰車、船艦等。遊戲中所使用的武器類型，共有五十類，一千兩百種之多；小編就以國人最為熟悉的國軍武器為中心，開始介紹吧。

GAME INFO



製作開發 SystemSoft
代理發行 光譜
遊戲類型 戰略
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

自走砲



可使用長射程的砲擊間接攻擊地上部隊，亦可進行直接攻擊。

防空車輛



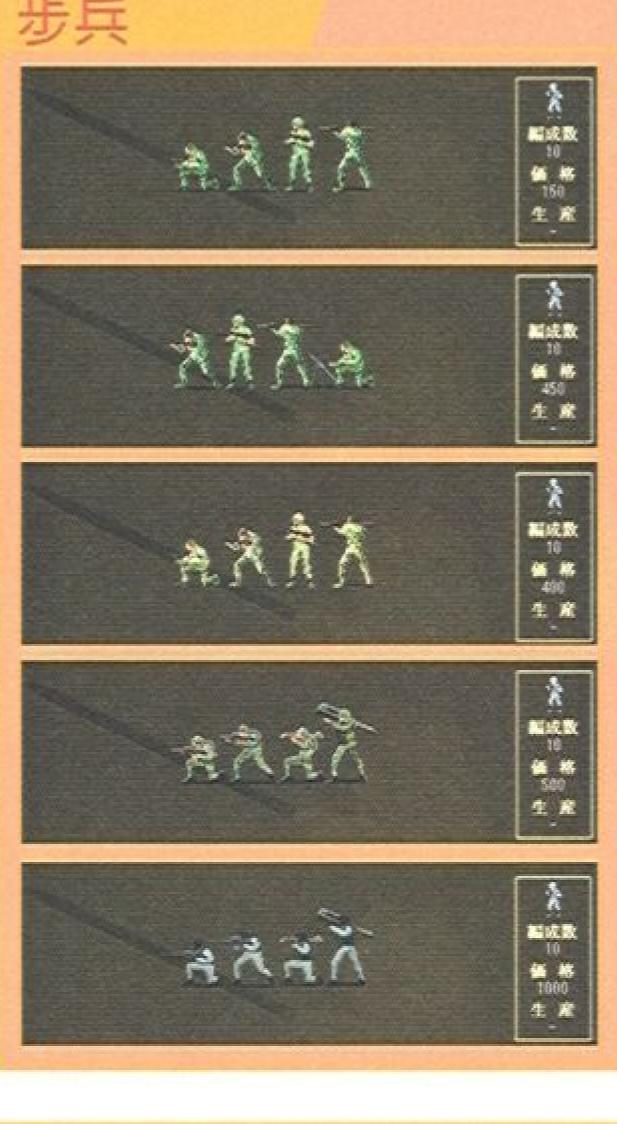
除了可攻擊飛機之外，也可對地攻擊。可說是移動式的高射砲台，可以打下戰鬥機、攻擊機等昂貴的航空部隊，還可以當輕型戰車，簡直是便宜又好用。

偵察車



移動力高且索敵範圍廣，適合偵察任務。雖然也有機關鎗等武裝，不過最常見到的功能就是指揮車，也就是給軍官坐的「悍馬車」。

步兵



包含擁有破壞、修復建築物、除雷能力的戰鬥工兵，可從運輸機空降的空降部隊，以及擁有破壞、修復及空降能力的特殊部隊等。遊戲中不管是基地、機場、港口、都市，不用步兵就無法攻佔，甚至關係到勝敗的首都也一樣。雖然在火力、射程、耐久度、移動力上都不佳，步兵依然是最重要的兵種之一，玩家在遊戲中最重要的工作就是要好好保護步兵。

官方網址：http://www.ttime.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PII-400　＊記憶體　128MB　＊硬碟　1 GB　＊音效卡　相容於DirectX8.1的音效卡
＊顯示卡　對應DirectDraw、VRAM4MB以上、支援DirectX 9.0　＊光碟機　8倍速以上

制敵機先的 超高空武器

這些武器是現代戰爭的主流，在目前高自動化的環境下，若能配合事先收集到的情報，出動高速的航空部隊，在進入地面戰甚至是白兵戰之前，先用戰鬥機取得制空權，再用攻擊機、轟炸機等讓地面部隊徹底的無力化，無疑是出動最少兵員，損傷最少，也是最高效率的戰法；這種戰法只有一個缺點，花錢。

戰鬥機



擅長空戰，多少擁有對地攻擊力，有些較先進的機種可更換武裝，成為對空對地兩相宜的機種。

攻擊機



對地攻擊力相當高的戰機，不擅長空戰，優點為壓倒性的對地攻擊力，缺點是飛得較慢。

反潛攻擊機



擁有廣大的海中視野，主要使用在對潛水艇的偵察及攻擊。

多種用途的 低空武器

相對於昂貴的空軍機種，直昇機可說是經濟實惠多了。除了對戰鬥機的空戰會顯得吃力，超高空的彈道飛彈更是無能為力之外，對地面、海上、海中的敵人都有相當顯著的效果；特別是可用運輸協助步兵空降，克服地形障礙快速推進此點更是重要。

攻擊直昇機



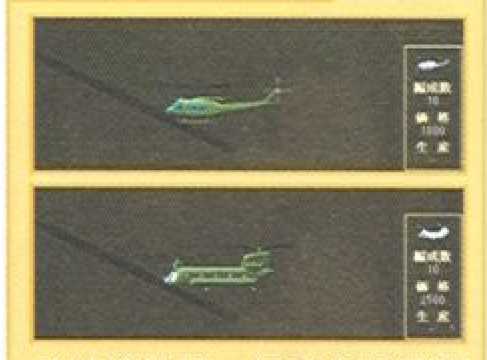
對地攻擊用直昇機，裝備有反戰車飛彈等武器，為對抗地上裝甲部隊最實用的機種。

反潛直昇機



擁有廣大的海中視野，主要使用在潛水艇的偵察及攻擊。

運輸直昇機



武裝較單薄，但適合連續運送步兵，除了在平地降落之外，亦可空降。

偵察直昇機



裝備普通，但可藉由廣大的視野進行偵察。也有偵查、攻擊兩用的機種。

可間接攻擊 的飛彈

這個類型比較特殊，指的是大型的巡弋飛彈、彈道飛彈以及防禦用的長射程飛彈，在遊戲中的角色相當於單程轟炸機。平時都是以車輛型態在地上移動，發射出去才變成在超高空飛行的飛彈。

防空飛彈車





可藉由「變形」，使用長射程飛彈進行對空攻擊。最近的發展是用來對付彈道飛彈，也就是美國發展出來的ＴＨＡＡＤ（戰區高高度空防系統）。

大小船艦所組成的 海上、海中武器

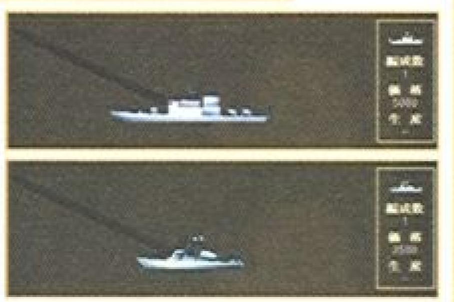
再來便是海軍了。海軍在三軍來說，現在有點處於不上不下的狀態。不過，最近大量的使用艦載機技術，除了傳統的航空母艦之外，直昇機空母、登陸艦、巡洋艦、巡防艦等多少都可搭載直昇機、VTOL 等機種，大大提昇了艦艇全體的戰力及艦載機的續航力。遊戲中主要的用途是運送、補給以及遠程的砲擊、發射飛彈攻擊等。其中的登陸艦特別之重要，當玩家遇到路途遙遠，直昇機、飛機又無法降落，中間還隔著一片海的地圖時，就是登陸艦上場的時候啦！

潛水艇



主要任務為對艦、對潛的攻擊。也有可以進行地上攻擊的。美國海軍最新型為核子動力的海狼級，我國有海龍一型。

飛彈快艇



可藉由飛彈攻擊附近的海上艦艇，國軍有錦江、海鷗二型。

登陸艦



可搭載數支地上部隊，也可進入淺灘地形；其中也有可搭載直昇機、VTOL 、氣墊船的。

巡防艦



小型的驅逐艦，耐久度較差。

化身前線指揮官衝鋒陷陣

遊戲以回合戰略的形式進行，可選擇德國軍隊或是由法、英、美三國組成的盟軍，玩家扮演的是一位指揮官，將參與兩陣營各15場由史實所改編的戰役關卡。在各個關卡開始之前，玩家能編輯將要上陣的作戰單位，例如各種步兵單位，砲兵單位，包括補給、醫護車與一戰首次出現的坦克等車輛單位與各種空中單位，兩大陣營4國共計約有60種以上的戰鬥單位。各關卡的勝利條件也不盡相同，除了殲滅所有敵軍之外，還有搶在敵方援軍到來前佔領軍事據點，堅守防線不被突破，摧毀敵方的新武器等等，任務內容可說十分多樣化。


裝上飛彈就能把空中討厭的敵機給炸下來囉！




突擊兵出動，攻其不意！

在《指揮官》中，將有三十一個國家在1914-1918年間，展開了人類史上第一次大規模、大範圍的戰爭，雖然造成了難以估計的傷亡數字，但也連帶推動了今日軍事、工業與科技的蓬勃發展。並將當年各大戰役的場景，以全3D的模組重新架構，輔以考究的史實，帶領玩家進入時光隧道，參與這場影響人類日後發展甚鉅的戰爭。

GAME INFO

發行日期 3月28日 預定

製作開發 JOWOOD
代理發行 光譜
遊戲類型 回合戰略
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

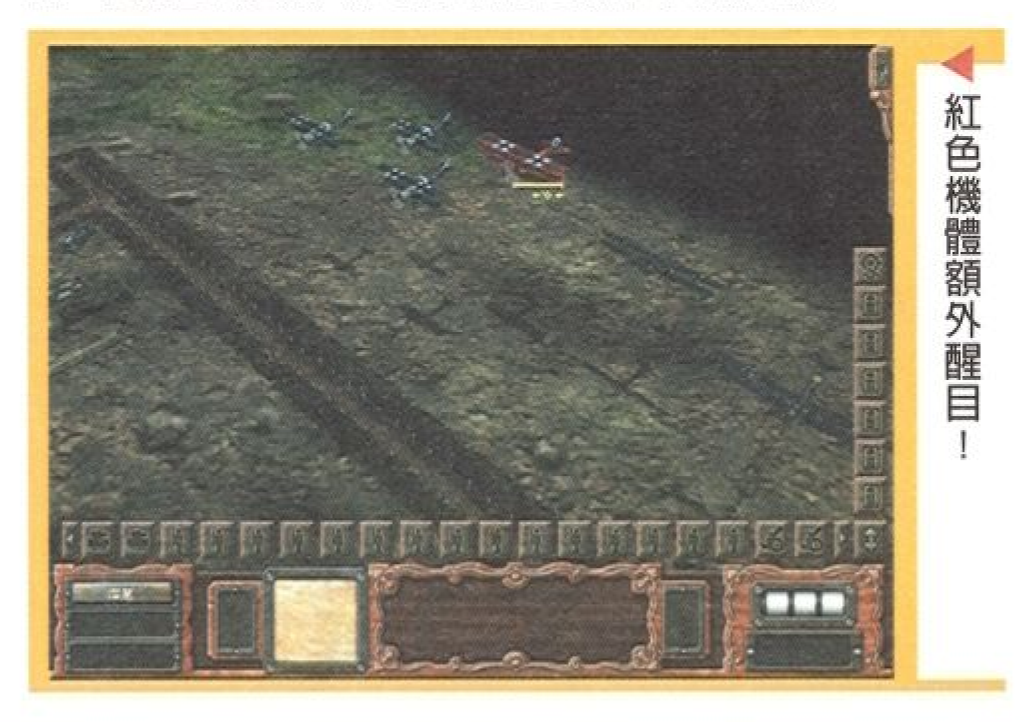
官方網址：http://www.1914-online.com/


在基地外設置調堡可增加基地的防禦力。


有策略的部署軍隊才能發揮最大戰力。

可圈可點的畫面表現

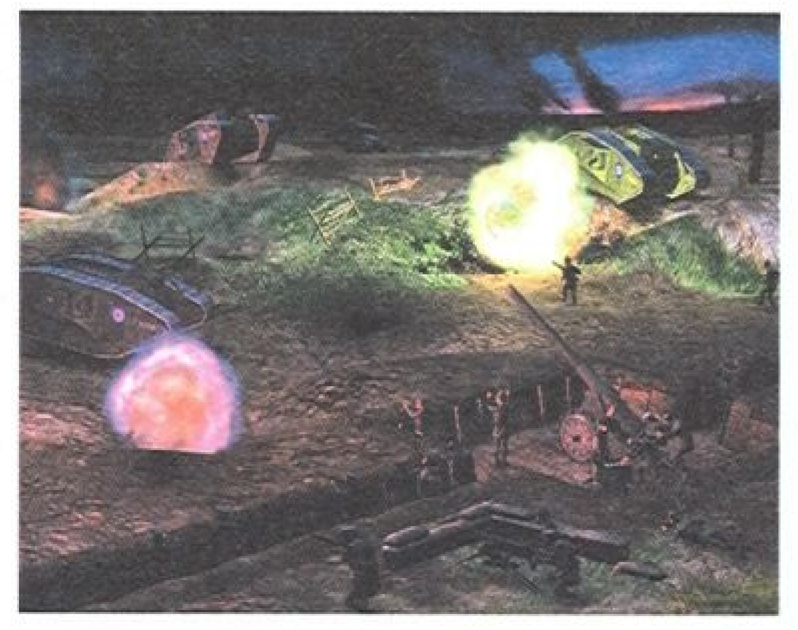
遊戲中的場景與作戰單位以全3D的模型來架構，忠實地還原了歐洲戰場的地形地貌。畫面的一些細節也非常出色，比如玩家讓擲彈兵攻擊，擲彈兵中的小隊長就會做出大喊的動作對部下發號施令，而擲彈兵也會做出投擲的動作。在歐美剛推出時，遊戲畫面還讓許多玩家以為是款即時戰略遊戲。


紅色機體額外醒目！

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PIII 600MHz or AMD AthlonTM processor以上　＊記憶體　64MB　＊硬碟　1.5GB以上
＊顯示卡　32MB以上支援DirectX8.1　＊光碟機　8倍數的光碟機　＊音效卡　相容於DirectX8.1

強調各單位的平衡性

遊戲十分講究戰術的運用，不同單位有其不同的屬性特色與優缺點。舉例來說，最常見的步槍兵射程長，但是只能做直線範圍的攻擊，要是在彈道上有其他障礙物，就無法射擊該目標。擲彈兵就沒有這種問題，就算前方有障礙物，其拋物線式的攻擊也能越過，移動範圍也比步槍兵來得大，但卻無法像步槍兵一般來對空中單位發動攻擊，射程也較短。火力強大的重型火砲可做大範圍的強力砲轟，但是回合中不能同時移動與攻擊，彈藥也必須仰賴彈藥車的補給。經由參與作戰累積經驗值，等級會慢慢提升，從新兵轉為正規軍，再提升到老兵，最後是菁英。這些等級提升過的作戰單位將有左右整個戰況的實力，慎用這些隊伍，正是克敵致勝的不二法門！除了各單位的等級，玩家扮演的指揮官在各戰役後階級也會隨著作戰評價提升，階級越高，能指揮的作戰單位也就越多。盡量減少手下的傷亡完成任務後評價才會好。



▶特效的震撼讓人彷若置身戰場。



◀人物的動作相當細膩真實。



▲瞄準一點，把天上的小蜜蜂都射下來！





▲調動飛機前去支援。

忠實呈現壯烈戰史

遊戲中的30個戰役關卡皆由史實改編，隨著關卡的推進，玩家能經歷包括戰爭的開端－德意志政府與比利時開戰，德軍集結在比、法邊境，緊張的局勢一觸即發；首次出現在戰場上的鋼鐵怪獸－坦克輕鬆跨越數呎寬的德軍戰壕，把德國人嚇得魂不附體；指揮傳奇的德國空戰英雄，擊墜數超過 80 架次的「紅爵士」對抗來襲的盟軍空軍單位。經典的戰役場面，絕對讓軍事迷大呼過癮。電腦AI操控的敵軍也不是省油的燈。玩家在調動各單位時必須十分謹慎，在戰場迷霧中隱藏的敵軍單位常會一擁而上，讓玩家的部隊損傷慘重。各單位的攻擊力、移動力與其他特殊的能力都會隨著 HP 而有所變化，一旦 HP 下降到某一程度，作戰單位即有可能失去這些戰力。所以如何削減敵軍的HP到無法作戰的狀況，比起徹底消滅敵方單位，是更有效的作戰方針。中文版遊戲由光譜公司代理改版，已經進入了最後測試階段。不論是軍事迷，或喜歡回合戰略的玩家，一定不能錯過。



星際大戰－首部／二部／三部曲

《星際大戰》（LEGO Star Wars）僅涵蓋前三部曲，所以我們無法看到「Luke Skywalker」天行者路克、「Han Sol o」韓索羅或Darth Vader「黑武士」（希望我們的想法是錯的）。也許你對星際大戰這三部的故事內容不是很清楚，但在遊戲中的整個串接，將帶你一探星際大戰的精華奧妙。在遊戲中將會讓你實現扮演星際大戰系列的三部電影中之知名人物角色，不論是正義使者或是邪惡的軍團。遊戲中更標榜著你可以在整個遊戲的進行中有機會扮演到的角色人物將多達３０多個人。而遊戲的關卡更加令人心動，如首部曲的貿易同盟（Trade Federation）船艦，Trade Federation ship 到二部曲的 Kamino 複製人，還有即將在第三部曲中驚鴻出現的烏奇族（Wookie）的原居地（Kashyyyk）卡須克行星，及更多即將上映的電影場景。





◀▲令人懷念的樂高玩具化身為絕地武士，這種特殊的風格令人難以抗拒！

STAR WARS

即將在五月上市的《星際大戰三部曲：西斯大帝的復仇》有一款遊戲將在它上演之前搶先曝光三部曲的相關資訊，那就是《LEGO STAR WARS 星際大戰》。結合 LEGO 及 Star Wars 二大知名娛樂品牌產品而成的遊戲軟體，將帶給大家什麼樣的娛樂效果呢？遊戲劇情亦將囊括《星際大戰首部曲、二部曲、三部曲》，敬請期待喔！

GAME INFO

發行日期 4月底 預定

製作開發 Traveller' s Tales with Giant as Publisher
代理發行 ATARI
遊戲類型 動作
遊戲售價 未定 語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

平易近人的樂高操作風格

《星際大戰》（LEGO Star Wars）的遊戲是非常容易上手。每一個操控的角色人物都有基本的操作動作如攻擊、跳躍、及特殊的移動。以絕地武士為例，他們擁有光劍可隨意揮舞並用於阻擋電光攻擊，還有他們可以使用他們的特殊能力－原力，在任何環境下隨意地移動並操控物體！有時你會需要運用到原力的能力將物品堆疊起來好讓你能到爬到高處，換句話說，你也能運用原力能量將敵人拋至老遠方向。至於其他角色人物也有他們自有的特殊能力。Amidala 亞蜜德拉有一個爪鉤，她可利用它爬到高處，而殺手機器人可運用他的原力來避開敵人的攻擊，至於另一位人氣指數很高的演員 Jar Jar Binks 賈賈．賓克斯，則是可以跳得比其他角色更高。



遊戲中將樂高玩具的拼湊性巧妙的運用 ▲▶



官方網址：http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=156

哈遊戲 單機館

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Pentium III 1GHz 或更高等級 ＊記憶體 256MB ＊硬碟 安裝完成後剩餘 1.5 GB 的硬碟空間 ＊光碟機 8倍速以上光碟機
＊顯示卡 相容於 DirectX 9 且有 32MB 的繪圖顯示卡(如: GeForce 3 或更高等級;Radeon 9600) ＊音效卡 相容於 DirectX 9 的音效卡

兩人同行 樂趣多

在每一關卡中你將會看到一位伴隨著你的夥伴，它將會由電腦操控，與你一同奮戰，當然第二位玩家也可隨時加入戰局與你併肩作戰（或是與你決戰，這是我們在玩這遊戲時發現有點好玩的地方，玩家們竟可互摳對打。）在遊戲的進行中會有很多情境下，是需要二個人一同合力解除問題或機關的，這時由電腦操控的角色並不會呆呆的站在旁邊看你，他還會主動協助你並知道他下一步該做什麼，當然啦，若是能與朋友一起玩的話，就更有趣了。特別是在面對龐大的敵人部隊來襲時，你必須為了LEGO STUDS（在遊戲中要收集的樂高物件）而奮戰，（這是依遊戲的劇情進行時，依其任務規定）。當然在整個遊戲中，也不用特別提醒你要將他們全軍殲滅，在面臨危難時，你應會有自然反抗。

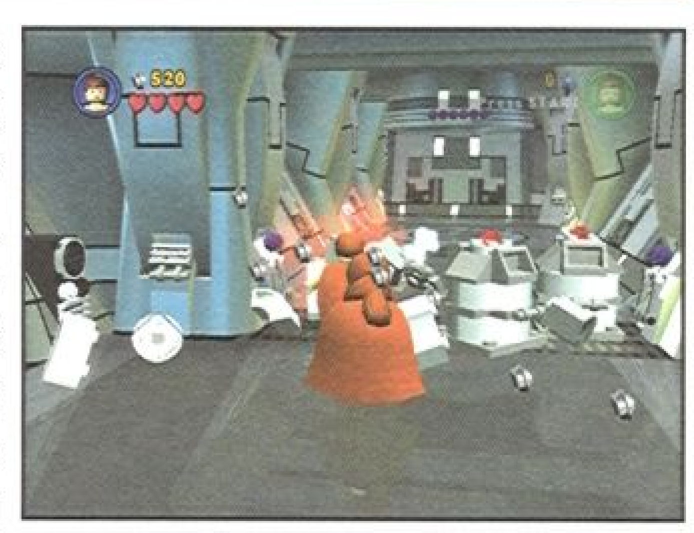




▲ 遊戲提供兩人一起作戰的功能

星際大戰 系列旅遊

在遊戲一開始時，你必須依據故事情節的進行而扮演相關的角色人物。比如說在第一關中，你可以扮演「秦魁剛」和「歐比旺．肯諾比」，你們會出現在貿易同盟船艦上，當你試著逃離「席德」時，你就能操控到「亞蜜德拉」和「帕那卡隊長」。在遊戲進行中你也會撿到一些協助者以完成任務，在遊戲中你可以轉換角色操控（像靈魂附體般的轉換宿主。）舉例來說，你在第一關時就會遇到TC-14的保護機器人，他將會加入你的隊伍，並協助你打開那些只有機器人才可以進出的通道之門。在你遊戲進行中你需要累積足夠的遊戲角色人物數量，你也可以用招募的方式購買一些角色人物（特別是一些原力黑暗面的成員），當你累積到足夠的lego studs，你就能夠購買他們。





▲ 衝啊，小小樂高絕地武士！

自由模式 探索新體驗

遊戲進行中，只需二個人合作而已，那麼提供那麼多的角色人物有什麼意思嗎？本遊戲有一個很特別的特殊玩法叫作「自由模式」，顧名思意的就是它可以讓你進入並重玩你已經完成的關卡任務，並使用你後來或購買到的人物角色。在這個功能選項下，你可以一再的重玩，所以若是你想要用「達斯．穆爾」來進行在貿易同盟船艦上的這關，亦或是在Geonosis星球上用「尤達」來進行探險，這些都將由你自己選擇！事實上，在每一關卡中都充斥著相當多的區域，而那些區域是之前的人物角色無法進入的地方，因此那些地方是很值得你再度回去進行探險，解開一些未曾到過的區域。此外，操控不同的角色人物會讓故事的進行有著更多不同的樂趣。

▼ 這種可愛又熟悉的感覺真是讓人愛不釋手呢！



◀ 自由模式讓你操控不同的角色，體驗不同的感受。

LEGO STAR WARS
THE VIDEO GAME
Free Play
Controller Options
Video Options
Exit To Windows

ps．《星際大戰》(LEGO Star Wars) 將會在電影上映前發售，若想搶先體驗樂高逗趣的小玩偶揮舞著光劍在那跑來跑去，那你就快去下載最新的試玩版，好好享受吧！
試玩下載請上： www.tw.atari.com

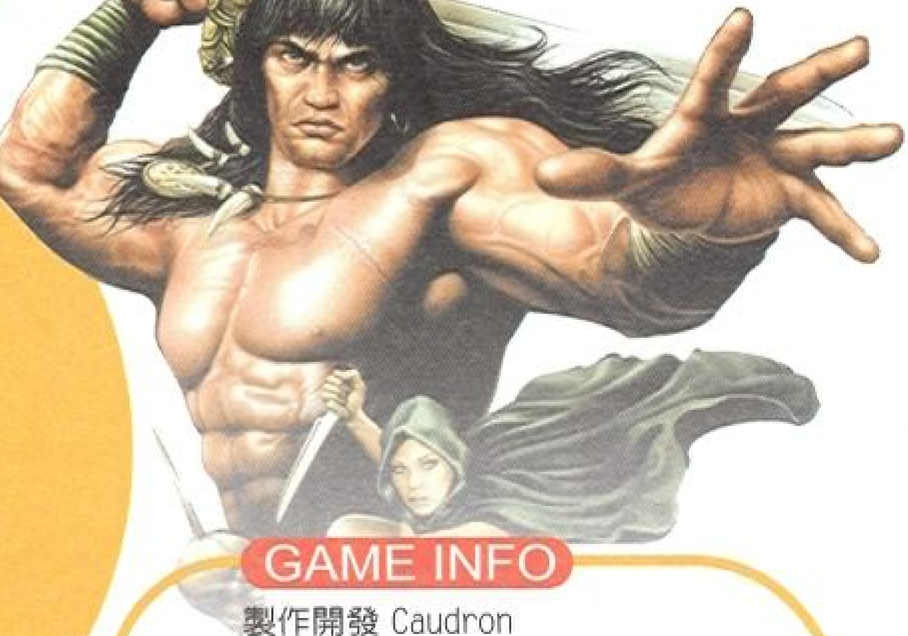
哈單遊機戲館

科南的復仇之旅

在《王者之劍》遊戲中，玩家扮演曉勇善戰的科南（Conan）。當科南回到家鄉時，看到他的親人、朋友以及族人遭到屠殺，無一倖免。面對死去的族人們，科南拿起他的寶劍，朝著兇手們前進的方向—黑山（Black Mountains）頂峰，展開復仇旅程。遊戲的故事將含蓋海柏利安大陸（Hyperion）的5大地區，從西瑪利亞（Cimmeria）的黑山到達法（Dafar）的叢林。




□ 在古城中與木乃伊驚險的廝殺畫面



□ 強壯的科南為了復仇將面對更多的艱難



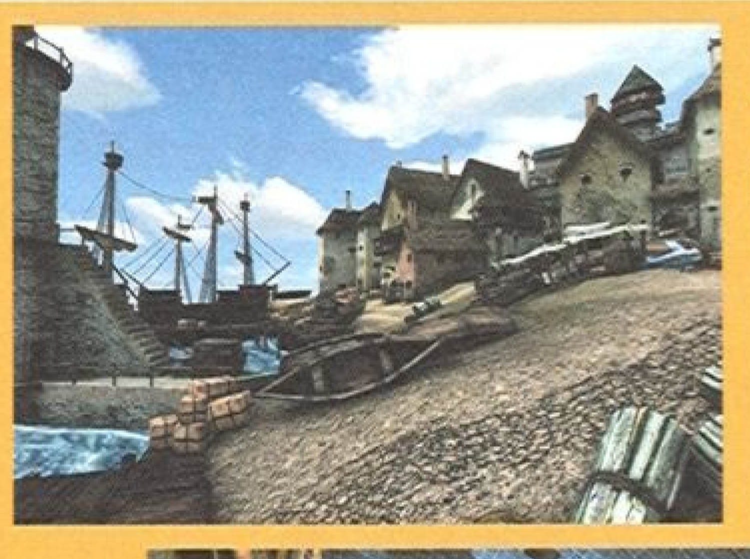
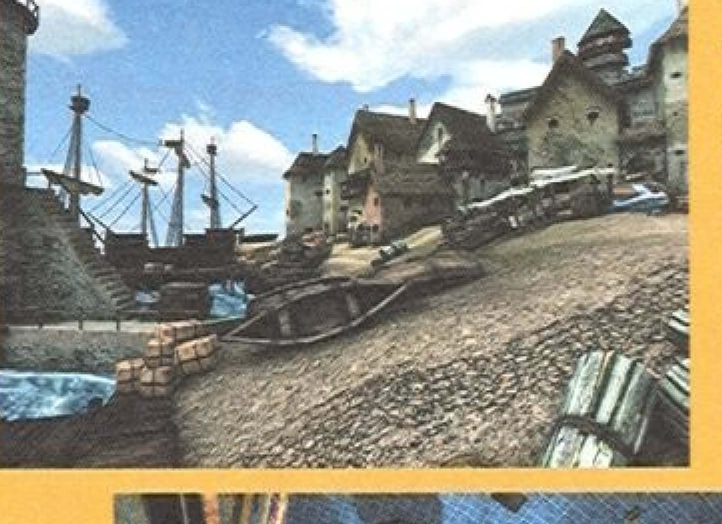
王者之劍 CONAN

玩家們應該對目前擔任美國加州州長的阿諾史瓦辛格所主演的成名作《王者之劍》及《毀天滅地》不會陌生。這兩部膾炙人口的電影是由勞勃霍華的原著小說所改編。而《王者之劍》遊戲是一款承襲了勞勃霍華原著風格的全新原創故事。

GAME INFO

製作開發 Caudron
代理發行 光昱科技／華星科藝
遊戲類型 動作冒險
遊戲售價 NT890元　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP
發行日期 3月 預定

官方網址：http://www.conangame.com/

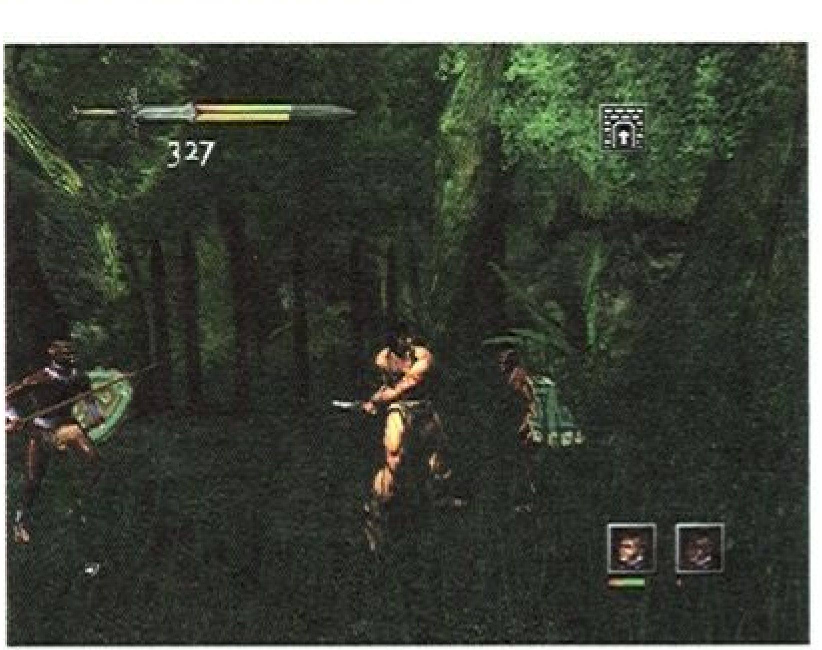
□ 無人的港口小鎮透出一股詭譎



□ 富麗堂皇的宮殿似乎暗藏危機

多變的攻擊動作

《王者之劍》為第三人稱動作遊戲，包含了一些角色扮演（RPG）與冒險類型的遊戲要素。運用簡單的按鍵組合，科南將可使出多種不同的攻擊動作與連續技，不同的武器也會有該武器特殊的攻擊技。敵人先進AI系統會依據智慧等級（動物、不死系、人類等）進行調整，這將會讓玩家在面對各種不同的敵人時，需要使用不同的防禦及攻擊戰術。遊戲的RPG系統可以讓玩家藉由獲取經驗值，學習到新的並更有威力的攻擊技巧或能力。



□在叢林裡遇上不友善的土著

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU 1.0GHz　＊記憶體 256MB　＊硬碟 2.3GB　＊音效卡 相容於DirectX 9音效卡
＊顯示卡 具備64MB並相容於DirectX 9的AGP 3D顯示卡（支援Pixelshader技術），例如：GeForce3 Ti　＊光碟機 8倍速以上

奇幻的劇情章節

在海柏利安的廣大奇幻世界裏，充滿著許多謎團及陷阱等玩家解決。遊戲的故事劇情分成數個章節，在個別章節之中，玩家會面對不同的地形環境與敵人。在每個章節裏，也會包含數個關卡。遊戲運用了自行開發的 3D 引擎所精心描繪出地下洞窟、冰凍大地、沙漠及城鎮等各種不同的地區，加上好萊塢風格的運鏡手法與過場動畫片段，讓玩家可以沈浸於勞勃霍華原作氣氛之中。



□ 叢林中巨蠍的毒刺足以致人於死地



□ 這洞穴中的地圖似乎為科南指引著復仇的方向



□ 這裡就是土著的大本營嗎？殺他個片甲不留吧！



□ 寶劍刺穿敵人的剎那，鮮血如注噴撒而出！

遊戲特色大綜合

玩家將於海柏利安(Hyperion)的5大地區，如西瑪利亞(Cimmeria)的黑山與達法(Dafar)的叢林，進行探索並解謎。並會有超過10個以上，行動流暢並繪製精細的關卡頭目登場，將可測驗玩家對於劍、戰斧、釘鎚的使用能力。另外還有熟練16種武器以及各種不同的攻擊與連續技，以幫助玩家達成遊戲任務。還能在神秘的宮殿、墓穴與洞窟中尋找出路，並於冒險旅程之中，尋找傳說失落已久的亞特蘭提斯之劍(Atlantean Sword)，將其散落四處的各部分零件結合成終極武器。遊戲進行中除了可以享受好萊塢風格的運鏡手法與過場動畫片段之外，玩家將扮演科南並沈浸在承襲勞勃霍華原作氣氛的全新原創故事之中。而透過網路下載更新功能所提供的多人連線對戰模式，讓玩家可以與朋友一同競技。有興趣的玩家可至以上網址下載試玩版搶先體驗。



□ 這些人看起來似乎是宮殿內的士兵



試玩版下載點

http://ftp7.3dgamers.com/pub/3dgamers/games/conan/conanpc-demo.exe

□ 來到小鎮或許能打聽到敵人的消息

聖殿武士

KNIGHTS OF THE TEMPLE



《聖殿武士》是一款第三人稱動作遊戲，故事的時代背景是設定在中古世紀的歐洲，玩家扮演聖殿武士，使用手上的寶劍並施展神聖魔法對抗邪教徒與惡魔。在這場拯救人類靈魂的壯烈冒險中，將會面對超過30種以上的敵人，從邪教教徒到惡魔，個別都有著不同行動模式與弱點，就看玩家如何看穿而對付了。

GAME INFO



製作開發 Starbreeze
代理發行 華星科藝／光昱科技
遊戲類型 動作
遊戲售價 NT890元 語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

史詩般的故事內容

遊戲故事為墮落並臣服於黑暗勢力的比夏(Bishop)，擄走了具神奇能力的女子安德兒(Adelle)。當比夏的門徒們帶走安德兒之後，他便開始執行他的黑暗計畫。他沿著過去十字軍東征時的路徑，並利用安德兒的能力，在沿途的聖地執行黑暗儀式來褻瀆它們，以達成比夏的邪惡目的－開啓與地獄連接的通道。玩家所扮演的年輕聖殿武士被賦與揭發這邪惡陰謀，並要阻止比夏完成他的計畫，而唯有救出安德兒才能拯救世界陷入黑暗之中。遊戲中，主角將會進入到邪惡的地獄領域並面對最可怕的惡夢，信仰的力量會幫助玩家的主角面對最深的恐懼。



以一敵三是否能脫離險境呢？



未知的恐懼正等著主角

連續特技與3D畫面

在這場史詩般冒險中，玩家將面對從邪教教徒到惡魔，超過30種以上的敵人以及25個以中古世紀為時代背景設定的關卡。藉由先進的AI，個別敵人都有著不同行動模式與弱點。遊戲中能運用中古世紀的騎士武器：劍、釘鎚、斧，在近距離戰鬥中，擊敗你的敵人，透過按鍵組合，可以使出各種不同的連續攻擊，並且可以使用有特別效果的特殊攻擊與魔法攻擊。角色動作均運用動態捕捉器，再配合上3D繪圖與特效，讓戰鬥時與過場動畫的動作更加逼真精彩。另外，獨特創新的動態技能系統可以幫助玩家發展出具有特色的角色，玩家不會因為角色數值及記錄保存而干擾到遊戲的進行。場景上則透過精細的3D場景畫面與18首原創音樂，讓玩家更有身處在中古世紀的臨場體驗。另外，獨特創新的動態技能系統可以幫助玩家發展出具有特色的角色，玩家不會因為角色數值及記錄保存而干擾到遊戲的進行。遊戲中並沒有瞄準用十字準星的協助，因此玩家需要熟練所有能一箭斃命的技巧。



一路上邪教徒排山倒海而來





越接近終點，連惡魔也現身了。

官方網址：http://www.knightsofthetemple.com/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU 1.0GHz ＊記憶體 256MB ＊硬碟 2.3GB ＊音效卡 相容於DirectX 8.1音效卡
＊顯示卡 具32MB相容於DirectX 8.1的AGP 3D顯示卡，如：GeForce3 Ti ＊光碟機 8倍速以上



金庸群俠傳之 ONLINE

JY2.CHINESEGAMER.NET

手機武鬥會！

行動金庸　再戰群俠！

金庸魅力再延燒！！ 特別為廣大的金庸迷推出三款手機版金庸手機遊戲

讓武俠迷可以隨時透過手機遨遊在金庸迷人的世界裡，一窺武俠神秘奧妙！！

金迷們！！即日起可至中華電信下載金庸Java Game，凡下載就可參加抽獎，讓你抱獎而歸！！

◆ **金庸Java Game下載路徑：**

手機連結至中華電信emome手機網 ➡ java歡樂城 ➡ 電玩下載

動作冒險館 ➡ 武俠 ➡ 下載手機版金庸遊戲（共三款）

◆ **活動日期：** 94/4/1～94/4/30

◆ **活動說明：** 中華電信用戶下載金庸Java Game 任一款，就可參加抽獎。

◆ **活動網址：** http://www.somuch.com.tw/event/jy/





獎項內容有：

技嘉 8I915G Duo主機版 － 5名

艾爾莎 ELSAVISION 200電視卡 － 3名

金庸小說集（平裝版）－書劍恩仇錄	全二冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－碧血劍	全二冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－射鵰英雄傳	全四冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－神鵰俠侶	全四冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－雪山飛狐	全一冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－飛狐外傳	全二冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－倚天屠龍記	全四冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－連城訣	全一冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－天龍八部	全五冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－俠客行	全二冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－笑傲江湖	全四冊	－	1 名
金庸小說集（平裝版）－鹿鼎記	全五冊	－	1 名









◆**注意事項：**

1．活動得獎名單及得獎事宜，將於活動結束後於94/05/20公告於金庸2官方網站中，請玩家密切注意官網公告。

2．所有獎品不得兌換現金

3．本活動客服專線＞極致行動科技**02-27468359**







美麗夢幻的新地圖

魔幻村莊

為了躲避戰爭，來到深山隱居的人們與精靈，共同住在這個神秘的村莊裡。而這裡也是俏護士的大本營，及「杜倫」的居住地。



封印之島

要進入封印之島，就必須先到希爾特邊境找NPC謝彼斯幫忙。封印之島東部由於長時間被封印住而沒有遭到毀損，因此擁有美麗的大自然。





(封印之島東)

(封印之島西)

哈線上遊戲館



《希望Online》繼上次改版後，又將於3/31推出一重量級超大改版—《希望Reload～怪奇百老匯》，這次改版一口氣新增了十七隻新怪、九項任務、五張全新地圖，此外更首次融入玩家意見，新增各式kuso搞怪道具，這次改版打破一般改版只向上更新的慣例，同時也注意到中階與新手玩家的需要，一次滿足所有玩家的需求。

GAME INFO

發行日期 3月31日 預定

製作開發 GRIGON
代理發行 恩吉立
遊戲類型 線上RPG
遊戲售價 月費/點數制　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.sealonline.com.tw/

奇封山

奇封山的北部，是個人們從未進入的地區。據說那裡有精靈的神殿，是個以精靈神殿及精靈為中心的領域。



搞笑再現—各式怪物出場！

新怪物出現啦！可是陰森森嚇死人不償命的風格，而是明亮又搞笑的唷！

奇封山怪物

樹人不知道



等級	169
HP	77040
屬性	木
攻擊力	1095
防禦力	890

大嘴魚的婆



等級	171
HP	51240
屬性	水
攻擊力	1015
防禦力	832

哈啦瑪莉

等級	176
HP	58750
屬性	木
攻擊力	1015
防禦力	842

小熊一號



等級	181
HP	90850
屬性	金
攻擊力	1105
防禦力	950

亂蓋先生



等級	184
HP	85100
屬性	無
攻擊力	1205
防禦力	908

封印之島怪物

[兼差的]紅瓢蟲

等級	63
HP	4257
屬性	無
攻擊力	306
防禦力	247

[發霉的]惡魔公主



等級	66
HP	5037
屬性	無
攻擊力	327
防禦力	253

[發霉的]惡魔王子



等級	69
HP	6010
屬性	無
攻擊力	341
防禦力	271

[發霉的]美人魚侍衛



等級	70
HP	6583
屬性	無
攻擊力	402
防禦力	305

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU 800 MHz以上　＊記憶體 265MB　＊硬碟 1GB以上
＊顯示卡 GeForce 2以上　＊光碟機 4倍速以上　＊音效卡 相容於DirectX之音效卡

[發霉的]妖精女王



等級	72
HP	6744
屬性	木
攻擊力	352
防禦力	244

[曬傷的]雪姬公主

等級	81
HP	8411
屬性	無
攻擊力	462
防禦力	331

[曬傷的]魔蠍大帝



等級	74
HP	7224
屬性	無
攻擊力	434
防禦力	332

假面超人



等級	84
HP	11320
屬性	土
攻擊力	432
防禦力	424

[殘暴的]阿風



等級	77
HP	8006
屬性	土
攻擊力	443
防禦力	329

甕甲仙



等級	88
HP	13520
屬性	土
攻擊力	474
防禦力	447

進化超級賽亞蛇



等級	80
HP	8601
屬性	金
攻擊力	455
防禦力	340

[故障的]鐵道看護員



等級	91
HP	16025
屬性	金
攻擊力	478
防禦力	462

活動任務介紹

這次新增了很多個任務唷！除了跟劇情有關的任務與一般的任務之外，還有活動型任務唷！也就是韓劇迷的最愛－「冬季戀歌」與「大長今」！想要這兩套特殊的衣服嗎？來唷！解完任務就有了唷！請把握時間與機會喔！



雪地戀曲男女套裝

－雪地戀曲任務－

浪漫的「冬季戀歌」任務，玩家千萬不要錯過！不過，前提是50級以上才能解這個任務唷！而依等級不同所需收集的道具也不同！但完成任務就能得到cosplay「冬季戀歌」中男女主角的服裝喔！任務之初，就是要到雪山礦村南邊銀行旁的樓梯上找一個失憶者！

等級限制	所需道具
lv 50 ↑～lv 70 ↓	準備神祕結晶30個、仙人掌之花30個、幸運之卡15個
lv 70 ↑～lv 90 ↓	準備月石30個、鯉魚的泡沫30個、德拉翰的汗15個
lv 90 ↑	準備黃金結晶30個、狼皮30個、海盜之靈魂15個

道具圖	道具名稱	等級限制	名望值	防禦力	攻擊速度	迴避率
	雪地戀曲（帽子）	41	8806	31	5	－
	雪地戀曲（上衣）	47	8806	37	－	－
	雪地戀曲（下褲）	45	8806	35	－	－
	雪地戀曲（鞋）	43	8806	33	5	5
	雪地戀曲（圍巾）	45	8806	25	5	－
	星星項鍊	45	8806	25	5	5

－大長今任務－



穿上長今服的女角色

獅子城裡最好的宮廷料理師是韓尚宮，長今跟隨在韓尚宮的身邊，一心努力學習做好膳食，希望能得到獅子城的主人卡蕾兒女王和阿勒斯陛下的肯定。長今終於有機會可以為卡蕾兒和阿勒斯作膳食，然而，她卻突然喪失了味覺，無法嘗出食物的味道，也無法作出好吃的膳食。看到長今為了作膳食而苦惱，玩家決定幫助長今尋找作出好吃膳食的材料。長今是否能恢復味覺？長今是否能做出讓卡蕾兒和阿勒斯稱讚的膳食料理，成為獅子城裡最好的宮廷料理師？劇情的高潮將由玩家來創造！

道具圖	道具名稱	等級限制	名望值	防禦力	攻擊速度	移動速度
	長今帽	20	1220	20	5	－
	長今服（上衣）	25	1220	55	－	－
	長今服（下褲）	22	1220	44	－	－
	長今鞋	21	1220	10	5	3

新增技能－收購攤販

「收購攤販」是購買者將自己需要的道具放在攤位上，決定好購入的道具數量和價錢，就可以利用擺攤的方式來收集所需要的道具。只限定放入自己已經擁有的可堆疊道具。

技能名稱	收購攤販
學習NPC	修練之塔的商人
學會限制	鐵匠LV.20、其它職業LV.40，已學會擺地攤（因為鐵匠較需要此技能，所以限制等級比較低）
需要技能點數	0
可購入商品	限可堆疊道具

全新道具登場

這一次改版，先行開放的六樣道具如下。由於韓國是以活動的方式贈送給玩家的，目前台版也會先以活動的方式贈送，所以，想得到這些道具的玩家們，真的要密切注意官網的活動唷！

道具圖	道具名稱	等級限制	攻擊力	魔法力	防禦力	攻擊速度	命中率	必殺率	迴避	移動速度
	跨夏羊的鈴鐺	24	10	10	－	－	5	－	－	－
	毒蠍的尾巴	59	20	－	13	－	－	5	－	－
	妖精女王的翅膀	72	－	－	49	5	10	－	-5	－
	魔蠍大帝的頭	83	－	－	61	－	－	10	－	－
	兩棲用蛙鞋	92	－	－	26	15	－	－	－	12
	開開的兩角	110	－	－	60	-10	－	15	－	－

三國群英傳 ONLINE

www.gameflier.com

經過了大規模的封閉測試，深受玩家支持的《三國群英傳online》終於也進入開放測試階段囉！家所期待的「國戰」增加為每週四次，是最令玩家雀躍的消息！不過，在領兵上場前，四大職業究竟具備了哪些技能？可是得要好好下一番功夫去研究的喔！正確的技能修行選擇可幫助上手更容易，請千萬別錯過本期的詳細技能介紹！

四大職業技能大不同

四大職業在三國天地裡各自扮演不同的角色，而遊戲設定中，技能又分為「武將技」、「必殺技」、「特殊技能」三大類。四大職業皆需修行這三類技能，但隨著職業本身的需求屬性不同，「武將技」和「必殺技」會有較明顯的不同差異；至於「特殊技能」則屬於每個職業皆有的通用技能。

各顯神通武將技

武將技直接影響四大職業的戰力，不管是打怪、練功、甚至是國戰上都非常重要！作為開路先鋒的猛將目前只有4種武將技可修行，軍師則以17種武將技稱冠！特別要注意的是，雖然部分武將技是四大職業皆可學習的，但會有不同的修練等級限制。例如「命療術」，修練等級就分別是豪傑〔15級〕、猛將〔30級〕、軍師〔4級〕、方士〔20級〕。以此為四大職業實力做一個最佳平衡！



▶雷擊—軍師武將技「雷擊」在國戰期間使用頻率非常高！



▶旋燈—豪傑武將技「旋燈」招式華麗！

GAME INFO



發行日期 公測中

製作開發 宇峻奧汀科技
代理發行 遊戲新幹線
遊戲類型 線上RPG
售價 月費/點數制 語言版本 中文
適用平台 Windows 95/98/ME/2000/XP

●豪傑武將技

圖示	名稱	基本威力	每等級傷害增加	消費技力	取得方法	屬性	修練等級限制	文字解說
	命療術	0	3	10	購買	無	10	回復單一目標的體力。
	鐵腕法	0	2	28	購買	無	50	攻擊力提升。
	剛體法	0	2	20	購買	無	35	防禦力提升。
	灼傷咒	18	30	13	購買	火	25	火屬性攻擊，附加灼傷狀態。
	冰封咒	12	30	7	購買	水	10	水屬性攻擊，附加緩速狀態。
	幻惑咒	24	30	20	購買	仙	40	仙屬性攻擊，附加昏眩狀態。
	旋燈	120	5	29	購買	火	45	燃燒的火燈旋繞在身邊。
	鬼戟	75	30	16	購買	妖	20	喚出鬼戟砍殺敵人。
	兵強化	0	2	28	購買	無	25	強化單一目標的整體能力。
	強命療術	0	6	20	事件	無	44	回復一定範圍內複數目標的體力。
	破咒術	0	0	56	購買	仙	4	解除異常狀態。
	煉精化氣	0	0	100	購買	無	50	將技力轉化為自身氣力。
	凍血冰封	164	5	41	購買	水	65	凝結地底下的水脈，自地底連續刺出大範圍冰柱。
	冰雹	20	20	購買	水	35	從天降下大型冰塊。	

●方士武將技

圖示	名稱	基本威力	每等級傷害增加	消費技力	取得方法	屬性	修練等級限制	文字解說
	神行法	0	2	20	購買	無	16	移動力提升。
	瞬間移動	0	0	35	事件	仙	8	瞬間轉移到任何地點。
	千里傳送	0	0	70	事件	仙	24	傳送回註冊地點。
	赤焰	16	30	3	購買	火	1	在單一目標腳下燃起火焰。
	蓮華	92	20	15	事件	仙	36	召喚出蓮花狀、會爆炸的飛燈。
	集火柱	83	5	13	事件	火	40	在單一目標腳下燃起強力火柱。
	太極門	76	20	11	事件	仙	20	在地上設置爆炸的法陣
	旋風刃	38	30	5	購買	妖	8	在單一目身上施放龍捲風。
	龍捲風	74	10	17	事件	妖	32	在一定範內產生數道龍捲風。
	命療術	0	3	12	購買	無	4	回復單一目標的體力。
	毒煙咒	0	0	12	購買	妖	28	妖屬性攻擊，附加中毒。
	斬妖劍	68	30	13	事件	妖	30	放出妖屬性的飛劍。
	八面火	120	10	19	事件	火	44	施放出大範圍的火海。
	地泉	52	30	8	購買	水	18	從地底噴出水柱。

官方網址：http://so.gameflier.com/

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PIII-500 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 700MB ＊光碟機 8倍速以上
＊顯示卡 與相容 DirectX Draw 800*600 16bit色以上之顯示卡 ＊音效卡 D相容 DirectX Sound 之音效卡

招招致命必殺技

「必殺技能」是指在瞬間爆發出極大威力的技能，且通常需要配合武器使用。目前共有12種獨立技能，其中「點穴」、「連弓」、「穿弓」、「連刺」、「碎岩」是四大職業都共有的必殺技能。而武將技選擇不多的猛將，則因屬性需求擁有最多的必殺技〔12種〕，豪傑次之〔11種〕。

●豪傑必殺技

點穴 類型 短兵類 修煉等級限制 16 最大等級 3
解說：攻擊要害的刺擊。

斬鐵 類型 短兵類 修煉等級限制 24 最大等級 3
解說：發出威力強大的劍氣。

昇龍 類型 長兵類 修煉等級限制 24 最大等級 3
解說：將槍往上挑，擊斃對手時會變成挑斬。

旋櫻 類型 長兵類 修煉等級限制 40 最大等級 3
解說：高速迴轉兵器，產生龍捲風。

碎岩 類型 重兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：令大地碎裂的一擊。

拖刀 類型 重兵類 修煉等級限制 24 最大等級 3
解說：轉身一擊，發出強烈的衝擊波。

連弓 類型 弓類 修煉等級限制 25 最大等級 3
解說：連續射出數支箭矢。

穿弓 類型 弓類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：射出一支具有貫穿力的箭。

冰箭 類型 弓類 修煉等級限制 40 最大等級 3
解說：射出凍氣之箭。

真空 類型 短兵類 修煉等級限制 40 最大等級 3
解說：以劍氣攻擊單一目標。

連刺 類型 長兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：對單一目標進行刺擊。

●猛將必殺技

點穴 類型 短兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：攻擊要害的刺擊。

斬鐵 類型 短兵類 修煉等級限制 24 最大等級 3
解說：發出威力強大的劍氣。

昇龍 類型 長兵類 修煉等級限制 24 最大等級 3
解說：將槍往上挑，擊斃對手時會變成挑斬。

旋櫻 類型 長兵類 修煉等級限制 40 最大等級 3
解說：高速迴轉兵器，產生龍捲風。

碎岩 類型 重兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：令大地碎裂的一擊。

拖刀 類型 重兵類 修煉等級限制 24 最大等級 3
解說：轉身一擊，發出強烈的衝擊波。

一擊 類型 重兵類 修煉等級限制 70 最大等級 3
解說：傾注全身全靈之力的最終攻擊。

連弓 類型 弓類 修煉等級限制 25 最大等級 3
解說：連續射出數支箭矢。

穿弓 類型 弓類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：射出一支具有貫穿力的箭。

冰箭 類型 弓類 修煉等級限制 40 最大等級 3
解說：射出凍氣之箭。

真空 類型 短兵類 修煉等級限制 40 最大等級 3
解說：以劍氣攻擊單一目標。

連刺 類型 長兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：對單一目標進行刺擊。

●方士、軍師必殺技

點穴 類型 短兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：攻擊要害的刺擊。

連弓 類型 弓類 修煉等級限制 25 最大等級 3
解說：連續射出數支箭矢。

穿弓 類型 弓類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：射出一支具有貫穿力的箭。

碎岩 類型 短兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：令大地碎裂的一擊。

連刺 類型 長兵類 修煉等級限制 15 最大等級 3
解說：對單一目標進行刺擊

事半功倍特殊技

雖然沒有華麗的爆破特效、也無法施展致命一擊的威力，「特殊技能」中大都是一些等看似較無「殺傷力」的技能。但是玩家可千萬不要小看這些特殊技能的功用喔！在《三國群英傳online》的世界中，四大職業只要學會這些「特殊技能」並善加靈活利用，在建立霸業的路途上都將可達事半功倍的效果！



跑步 修煉等級限制 1 最大等級 1
解說：允許玩家進行跑步的動作。

休息 修煉等級限制 1 最大等級 1
解說：允許玩家進行休息的動作，休息中會提升恢復效率。

馬術 修煉等級限制 14 最大等級 10
解說：允許玩家騎乘馬匹，並減少馬匹起跑前時間。技能等級越高，起跑越快。

體力回復 修煉等級限制 23 最大等級 10
解說：提高體力恢復效率，技能等級越高，恢復的效率也越高。

技力回復 修煉等級限制 23 最大等級 10
解說：提高技力恢復效率，技能等級越高，恢復的效率也越高。

道具熟練 修煉等級限制 28 最大等級 10
解說：降低使用道具的間隔時間，技能等級越高，間隔時間越短。

武將技熟練 修煉等級限制 28 最大等級 10
解說：縮短武將技的詠唱時間，技能等級越高，武將技詠唱越快。

死亡心得 修煉等級限制 12 最大等級 10
解說：降低玩家死亡時的死亡傷害，技能等級越高，死亡傷害越低。

低價買進 修煉等級限制 17 最大等級 10
解說：允許玩家低價買進商店物品，技能等級越高，買進價格越低。

高價賣出 修煉等級限制 17 最大等級 10
解說：允許玩家高價賣出物品，技能等級越高，賣出價格越高。

個人商店 修煉等級限制 1 最大等級 10
解說：允許玩家開設個人商店，技能等級越高，商店內可擺設的物品種類越多。

合成熟練 修煉等級限制 32 最大等級 10
解說：提高玩家進行合成時的成功率，技能等級越高，成功率越高。

武器切換 修煉等級限制 1 最大等級 1
解說：允許玩家迅速的切換主、副武器。

爆擊熟練 修煉等級限制 1 最大等級 10
解說：爆擊率提昇。

短兵武器熟練 修煉等級限制 10 最大等級 10
解說：可使短兵器的攻擊力提昇。

長兵武器熟練 修煉等級限制 10 最大等級 10
解說：可使長兵器的攻擊力提昇。

重兵武器熟練 修煉等級限制 10 最大等級 10
解說：可使重兵器的攻擊力提昇。

弓熟練 修煉等級限制 10 最大等級 10
解說：可使弓箭的攻擊力提昇。

投擲武器熟練 修煉等級限制 10 最大等級 10
解說：可使投擲武器的攻擊力提昇。

雙手武器熟練 修煉等級限制 10 最大等級 10
解說：可使雙手武器的攻擊力提昇。

●猛將武將技

圖示	名稱	基本威力	每等級傷害增加	消費技力	取得方法	屬性	修練等級限制	文字解說
	命療術	0	3	12	購買	無	30	回復單一目標的體力。
	戰鬼之心	0	2	14	事件	無	40	猛將專用，可提升自身的鬥爭心
	守護之心	0	2	8	事件	無	20	猛將專用，提升自身的守備能力
	煉精化氣	0	0	100	購買	無	50	將技力轉化為自身氣力。

●軍師武將技

圖示	名稱	基本威力	每等級傷害增加	消費技力	取得方法	屬性	修練等級限制	文字解說
	命療術	0	3	12	購買	無	4	回復單一目標的體力。
	強命療術	0	6	20	事件	無	44	回復一定範圍內複數目標的體力。
	破咒術	0	0	56	購買	仙	4	解除異常狀態。
	破咒結界	0	0	35	掉寶	仙	32	產生一個範圍大、可回復異常狀態領域。
	心眼法	0	2	10	購買	無	24	反應提升。
	地矛	10	30	3	購買	無	1	在單一目標腳下刺出長矛。
	地茅刺	100	10	19	事件	無	40	在一定範圍內刺出地矛機關。
	火箭	56	20	11	購買	火	20	發射滿天的火箭。
	火藥桶	45	20	9	購買	火	16	引爆地上的火藥桶。
	雷擊	54	30	12	事件	水	26	對單一目標落下一道雷擊。
	鐵腕法	0	2	28	購買	無	50	攻擊力提升。
	剛體法	0	2	20	購買	無	35	防禦力提升。
	神行法	0	2	20	購買	無	16	移動力提升。
	瞬間移動	0	0	35	事件	仙	8	瞬間轉移到任何地點。
	千里傳送	0	0	70	事件	仙	24	傳送回註冊地點。
	御飛刀	34	30	7	購買	仙	12	朝敵人射出追蹤光刀。
	雷擊閃	68	20	13	購買	水	36	落下大範圍的雷擊。

哈啦遊戲館 線上

各路英雄好漢 幸福來成家

組織家族是這次《新絕代雙驕ONLINE》最大的特色，但是，要怎麼創建家族呢？有哪些條件需要完成？創建家族後，加入這樣的一個組織到底有哪些吸引人的地方呢？且看本期報導吧！

創立家族

●家族創建條件：

等　　級：35 級
魅 力 值：500
新手感謝函：200 封
金　　錢：12 萬兩

●家族創建步驟：

第一步

向武林大家長提出申請

第二步

輸入家族名稱與幹部稱號（領導者1名、副領導者1名、幹部4名）

創立家族

家族名稱：ㄚ和樂大家庭
領導者：大魔王
副領導者：附舵手
幹部一稱號：青龍
幹部二稱號：白虎
幹部三稱號：朱雀
幹部四稱號：玄武
確定　取消

◀輸入欲任命掌職的成員名稱



《家族總動員》新資料片當然要帶給玩家與眾不同的新東西。這次的家族開放，讓玩家可以呼朋喚友來組織家庭，在武林裡給他鬧個天翻地覆，組隊任務不再難找隊員！還有最重要的補藥大全，玩家廝殺昇等時，可以依造個人需求選擇最符合狀況、等級的補藥喔！

GAME INFO

製作開發 宇峻
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上 RPG
售價 月費／點數制　語言版本　繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP
發行日期 正式收費

官方網址：http://tth.gameflier.com/

家族面板操作說明（家族成員一覽）
列出已經加入的家族成員，以及家族成員管理

職位	名字	等級	門派	所在地
大魔王	敏慧	36	移花宮	惡人谷
副舵	999	99	入門弟子	惡人谷

家族成員目前的狀況，以及目前所在地名稱

附舵手
青龍
白虎
朱雀
玄武

招募　升階　降階　逐出　退位　解散

●功能說明：

招募－招募新成員
升階－提升家族成員為幹部
降階－將家族幹部降為一般成員
逐出－將一般成員驅離家族
退位－將領導位置退讓給副領導者，讓自己成為一般成員
解散－離開家族或是解散家族
密語－對某家族成員密語



家族任務

家族只要達到一定的聲望值就會提昇等級，而家族任務為家族基本提升聲望值的方式之一，透過家族任務的完成家族將可以獲得一定數值的家族聲望報酬。而各式各樣的家族任務必須要所有家族的成員齊心合力去完成，只要家族的向心力夠強，想成為天下第一家族絕非夢想！



家族據點

當家族達到一定等級及條件後就可以為家族添購家園，家園為家族的據點，只有家族成員可以進入，家族成員們平時可以在家園中聚會及使用各種家族功能。只要家族達到一定的條件後就可以添購進階的家族據點，甚至也可以更換具有不同功能的家族據點喲！



家族議事廳

家族可以擁有獨立的聊天室，讓家族成員聊天抬槓更為方便。



家族錢莊

家族可以擁有家族錢莊，可以讓家族成員存放及領取家族物資。



家族技能

當家族達到一定等級及條件後，就可以更換擁有不同功能的家族據點，只要家族的等級夠高，甚至還有家族高手教導家族成員特殊技能唷！

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII -500　＊記憶體　128MB　＊硬碟　2 GB 以上　＊光碟機　16 倍速以上之 CD-ROM 或 DVD-ROM
＊顯示卡　AGP 介面 32MB 以上，並支援 DirectX 8.0　＊音效卡　Windows 相容之音效卡

本草綱目之補藥大全

中國自神農氏以至李時珍本草綱目，一向重視食療、食補，而集中國傳統精神於一身的《新絕代雙驕 ONLINE》免不得要來個非常中國味的補藥囉！另外還有白蓮教秘傳符紙，讓玩家擁有金剛不壞之身喔！！



名稱	其它功能	限制等級	護勁	物攻最低值	物攻最高值	重量	物防	内勁最低值	内勁最高值	道具說明
小活絡藥	體力增加 50 點	0	0	0	0	15	0	0	0	一般的筋骨活絡藥，治療一般的小傷，有輕微化瘀之效，能回復體力 50 點。
中活絡藥	體力增加 100 點	0	0	0	0	20	0	0	0	以生肌之藥引，同時加強傷口的抗炎能力，對於止血有相當的成效：能回復體力100點。
活絡養生丹	體力增加 200 點	0	0	0	0	20	0	0	0	華陀刮骨療毒之際，首要止血，後為生肌。此丹藥外敷傷口立即止血。回復體力200點。
大活絡藥	體力增加 350 點	0	0	0	0	20	0	0	0	濟南一軍伕失其右臂，敷以此藥三月後完好如初，足見其神奇之療效。回復體力350點。
活絡密藥	體力增加 500 點	0	0	0	0	25	0	0	0	東漢太平道首張角以祕藥使其兵將起死返生，後因藥引失傳而效果大減，回復體力 500 點。
華陀活絡散	體力增加 100%	0	0	0	0	15	0	0	0	東漢永初，華陀於外科手術後均敷以神膏，傷口處隨即止血收合令人稱奇。回復全部的體力。
金創藥	體力增加 10%	0	0	0	0	15	0	0	0	一般的外傷用藥，以止血祛痛為主，行走江湖時的必備藥品，回復體力1成。
越橘藥	真氣增加 20 點	0	0	0	0	15	0	0	0	平端止瘀，活血順氣脈為主，能回復真氣 20 點。
小行血藥	真氣增加 50 點	0	0	0	0	15	0	0	0	內創之時，氣血閉塞，五氣不暢，若以行血藥方引動，行血通氣，方能好轉。回復真氣 50 點。
大行血藥	真氣增加 100 點	0	0	0	0	20	0	0	0	經脈之氣虛耗之際，體衰而命微，調以行血之妙藥，氣暢脈絡而體自勇，回復真氣 100 點。
五苓散	體力增加 30 點	0	0	0	0	15	0	0	0	以數帖藥引提煉，除了可治療頭痛外，還可回復 30 點體力
初心丸	體力增加 20 點	0	0	0	0	20	0	0	0	贈送給初心者御用的小藥丸，相當於一般筋骨活絡藥，治療一般的小傷，有輕微化瘀之效。
小益氣丹	體力+30點,真氣+15點	0	0	0	0	20	0	0	0	同時回復體力 30 點、真氣 15 點
中益氣丹	體力+70點,真氣+25點	0	0	0	0	20	0	0	0	同時回復體力 70 點、真氣 25 點
舒筋活絡藥	體力增加 50 點	0	0	0	0	80	0	0	0	一般的筋骨活絡藥，治療一般的小傷，有輕微化瘀之效，能回復體力 50 點，比小活絡藥重。
活血行氣散	真氣增加 20 點	0	0	0	0	80	0	0	0	平端止瘀，活血順氣脈為主，能回復真氣 20 點。比月橘藥重。
引避符	迴避增加 10	0	0	0	1	25	0	2	3	提昇閃躲能力的符有效時限：略低於二刻鐘。
少陽符	外功增加 10	0	0	0	0	25	0	0	0	攻擊增加有效時限：略低於二刻鐘。

名稱	其它功能	限制等級	護勁	物攻最低值	物攻最高值	重量	物防	内勁最低值	内勁最高值	道具說明
寧心符	命中增加 10	0	0	0	0	25	0	0	0	命中提昇有效時限：略低於二刻鐘。
強命符	體力增加最大值 70 點	0	0	0	0	25	0	0	0	最大體力+70 有效時限：略低於二刻鐘。
輕身符	迴避增加 10	0	0	0	0	25	0	0	0	提昇閃躲能力的符有效時限：略低於二刻鐘。
活體符	體力增加最大值 10%	0	0	0	0	25	0	0	0	增加體力最大值 10%有效時限：略低於二刻鐘。
活氣符	真氣增加最大值 10%	0	0	0	0	25	0	0	0	增加真氣最大值 10%有效時限：略低於二刻鐘。
辟火符	火抗性 10%	0	0	0	0	25	0	0	0	加火抗力有效時限：略低於二刻鐘。
辟水符	水抗性 10%	0	0	0	0	25	0	0	0	加水抗力有效時限：略低於二刻鐘。
辟雷符	雷抗性 10%	0	0	0	0	25	0	0	0	加雷抗力有效時限：略低於二刻鐘。
辟木符	土抗性 10%	0	0	0	0	25	0	0	0	加土抗力有效時限：略低於二刻鐘。
辟魔符	-	0	0	0	0	25	0	0	0	加抗魔能力有效時限：略低於二刻鐘。
龜甲符	-	0	0	0	0	25	0	0	0	加強防禦有效時限：略低於二刻鐘。
明目散	體力增加 50 點	0	0	0	0	25	0	0	0	解除盲眼狀態。
強骨劑	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除卸胄狀態。
現形丹	-	0	0	0	0	25	0	0	0	將隱形狀態解除。
活竅散	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除麻痺狀態。
怯寒散	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除冰凍狀態。
解毒劑	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除中毒狀態。
健步散	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除緩速狀態。
返力散	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除功降狀態。
解熱劑	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除火燒狀態。
醒神散	-	0	0	0	0	25	0	0	0	解除暈眩狀態。

哈線上遊戲館

三大職業 技能全新境界

「魔高一尺，道高一丈」，玩家可先別被雪原新怪物的超強屬性嚇到，繼《血的審判》開放40級以上技能後，《極地霸權》將開放的可是全新的49級以上技能！武林盟主就此誕生囉！



集合戰友，準備接受雪原的極地刺激吧！

凶狠的白狼與狼人在平原地區就會一擁而上，玩家可要沉著應戰喔！

極地霸權

www.gameflier.com

Ei》的最新資料片《極地霸權》終於登場囉！有別於以往沙漠、迷宮的陰森，全新開放的神秘雪原，將帶給玩家前所未見的感官刺激！最兇猛的新怪物、最威風的新技能、最珍奇的新寶物，本期就要一次揭開它的神秘面紗！請千萬不要錯過喔！

GAME INFO

製作開發 WEMADE 、Actoz
代理發行 智冠
遊戲類型 線上RPG
售價 月費/點數制　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP
發行日期 正式收費

官方網址：http://ei.gameflier.com/

戰士 破荒譜

第1階段：等級 50 開始可以學習。
第2階段：等級 53 開始可以學習 。
第3階段：等級 56 開始可以學習 。

屬　性：無屬性
說　明：破荒譜是野蠻衝撞的強化型武功，在以氣功來純粹強調攻擊力的武功中，是相當高境界的武功。使用時會產生強大力量將敵人推擠出去，遭此武功推擠的對象會陷入混亂狀態，並有身體暫時麻痺、防禦力與魔法防禦力會減少的情形。只要站在施展此武功的戰士前面，不得不屈膝倒地 。



法師 迴風強盾

第1階段：等級 49 開始可以學習 。
第2階段：等級 51 開始可以學習 。
第3階段：等級 53 開始可以學習 。

屬　性：風屬性
說　明：這個武功是以施展者選定的地點為中心，在3X3 範圍中產生出 9個旋風的強力咒術。但這並不是單純的旋風，而是凝結的咒術猛烈迴轉，並將進入該範圍內的敵人加以粉碎的恐怖武功。能夠使用這個武功的法師，都是武功境界已達到達人等級的人物，隨便與其對敵的話，只是縮短自己壽命而已 。



道士 滅殺戒

第1階段：等級 49 開始可以學習 。
第2階段：等級 51 開始可以學習 。
第3階段：等級 53 開始可以學習 。

屬　性：暗黑屬性
說　明：道士十分重視生命，經常使用神聖的力量，但另一方面也會使用暗黑的強力毒素來奪取敵人的生命。這是因為道家的基礎不偏光明或黑暗任何一邊，而是調和兩者並加以善用其力量。滅殺戒是道士特技中的符咒術的強化型武功，比起靈魂火符，威力更為強大。但由於消耗許多咒符，所以需要時常注意咒符剩餘量。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　Celeron　＊記憶體　128MB　＊硬碟　2.5G　＊光碟機　8倍速光碟機
＊顯示卡　Directx 8.0以上3D加速卡　＊音效卡　Directx 8.0以上須支援Directx Sound

極地怪物 首度登場

雪原地區共分為「雪原平原」和「火影地牢」兩部分，在「雪原平原」有山豬、白狼、狼人、幽靈騎士、冰魄鬼女等五種；「火影地牢」內則有冰魂斧手、冰魂鏈手、冰魂神射手、冰魂守將、冰魂武將、火影護法及終極BOSS—冥血魔王！請有心一探極地究竟的玩家瞧仔細啦！



冰魂鏈手出馬，危險一步步逼近！



冥血魔王房中，揮著巨斧的冰魂斧手！

★雪原平原怪物一覽★

山豬

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	23000	無屬性
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
2	3	0	2
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
2	−1	2	

白狼

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	24200	暗黑
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	3	0	2
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
2	−1	2	

狼人

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	25400	冰
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
2	4	−1	3
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
0	2	1	



幽靈騎士

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	26600	暗黑、無屬性
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	5	−1	2
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
−2	2	0	

冰魄鬼女

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	27800	冰
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
2	3	1	4
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
−1	3	0	

★火影地牢怪物一覽★

冰魂斧手

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	29000	無屬性
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	3	0	3
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
0	2	1	

冰魂鏈手

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	30600	暗黑
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	3	0	3
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
−1	2	2	

冰魂神射手

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	32000	無屬性
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	5	−1	4
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
−2	1	2	



冰魂武將

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	33400	冰
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
2	3	1	4
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
1	0	0	

冰魂守將

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	34800	冰
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	4	0	3
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
2	−1	0	

火影護法

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
71	否	30000	無
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
5	5	5	5
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
4	4	4	

冥血魔王

等級	誘惑與否	經驗值	攻擊元素
131	否	30000	無
魔防（火）	魔防（冰）	魔防（雷）	魔防（風）
3	3	3	3
魔防（神聖）	魔防（暗黑）	魔防（幻影）	
2	2	2	

勇者戰場的全新遊戲內容

神祕的未知區城－陰森鬼城

酆都鬼城，是結合攻城要素、闖關要素、以及任務要素的可怕地區。城內錯綜複雜，而進入鬼城的玩家也都各懷鬼胎，彼此可能為了不同的目的而進入鬼城，鬼成內有閻王殿、奈何橋、黃泉路等等關卡，但鬼城可不是人人都可闖的，凡人若是沒有「續命燈」而意圖硬闖鬼城，必遭陰氣侵體、鬼魂勾魄；最終淪為鬼城惡靈的替身。所以玩家必須取得特殊道具「續命燈」之後才可以偷偷潛入鬼城靈監幫助被關監的三國名將救贖靈魂、或是直闖十八層地獄直接挑戰十殿閻王。簡而言之；鬼城內沒有固定的方向，也沒有什麼非做不可的事，每個玩家進入鬼城目的都不一樣，相對的也可能得到不同的結果。



闖過城門之後，不知裡面是什麼妖魔鬼怪正在等待著

通往地獄的入口－奈何橋

勇者戰場 吞食天地 ONLINE



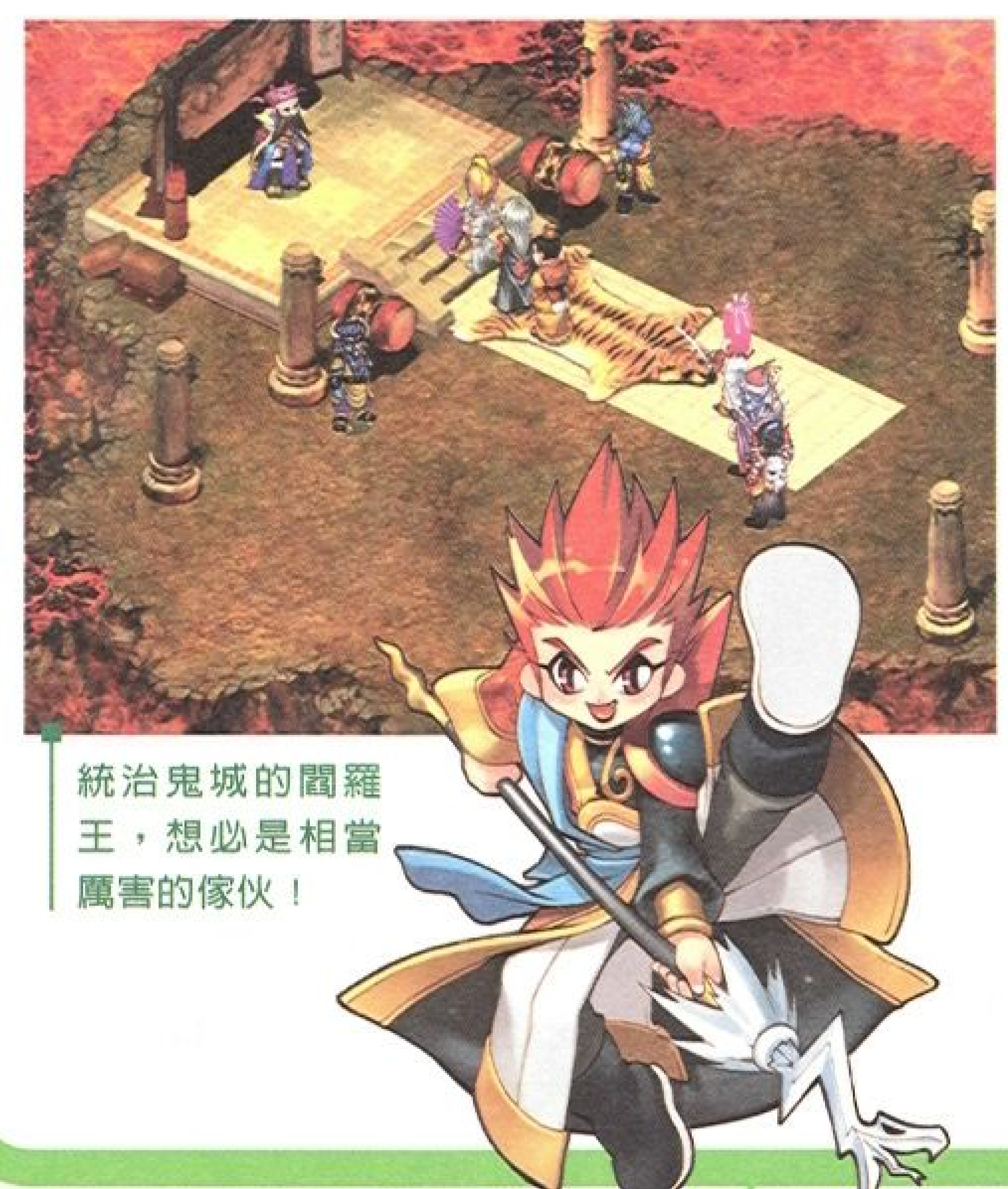
《吞食天地ONLINE》即將為各位玩家推出最新的資料片《勇者戰場》囉！在新資料片中，將新增戰役系統，讓玩家好好的體會三國歷史中，各大戰役的緊張與刺激；當籠罩酆都鬼城週邊的雲霧散去，出現已久的酆都鬼城也會開啓厚重的大門，玩家們不僅要前往營救被拘禁在裡面的三國名將靈魂，更要大戰十殿冥王…，現在，趕快來看看我們的介紹吧！

GAME INFO

發行日期 已上市

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 月費/點數制　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://ts.chinesegamer.net/



統治鬼城的閻羅王，想必是相當厲害的傢伙！

傳說神獸新登場

駮

相傳在山海經海經中有記載一種神獸，長的非常像馬，但是卻白身黑尾巨大無比；頭上有一根尖尖的長角，嘴巴裡有老虎的尖牙，腳上長有老虎的爪子；叫起來聲音就像是打鼓一般大聲，牠平常會以老虎、豹子等野獸為食，異常的兇猛。



混沌

具說混沌乃是黃帝掌管天地時的一種化身，長的像是一個充滿氣的皮囊，金黃色的皮膚之下散發著赤紅色的光芒；在混沌的身上找不到眼、耳、鼻、口…等五官，卻可以看到四片翅膀以及六條腿，相異於兇猛的駮，混沌則是終日渾渾沌沌。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　Pentium II 400　＊記憶體　128MB　＊硬碟 750MB
＊顯示卡　支援DirectX顯示卡　＊光碟機 8倍速光碟機　＊音效卡 支援DirectX音效卡

大戰役系統啓動

三國的歷史中經常會上演許多動則數十萬人在戰場上廝殺的大型戰役，因此在這次的資料片中，將會推出新的戰役系統，戰役系統將重新呈現三國時代大型戰役、雙方佈陣、地理環境的大規模戰鬥活動，由玩家方面與ＮＰＣ敵方交戰，進而讓玩家體驗三國時代各大戰役。玩家可以在一場大型戰役中，扮演其中的一方陣營，與各式各樣新型態、新能力甚至是全新技能的敵人，進行規模盛大的戰役。



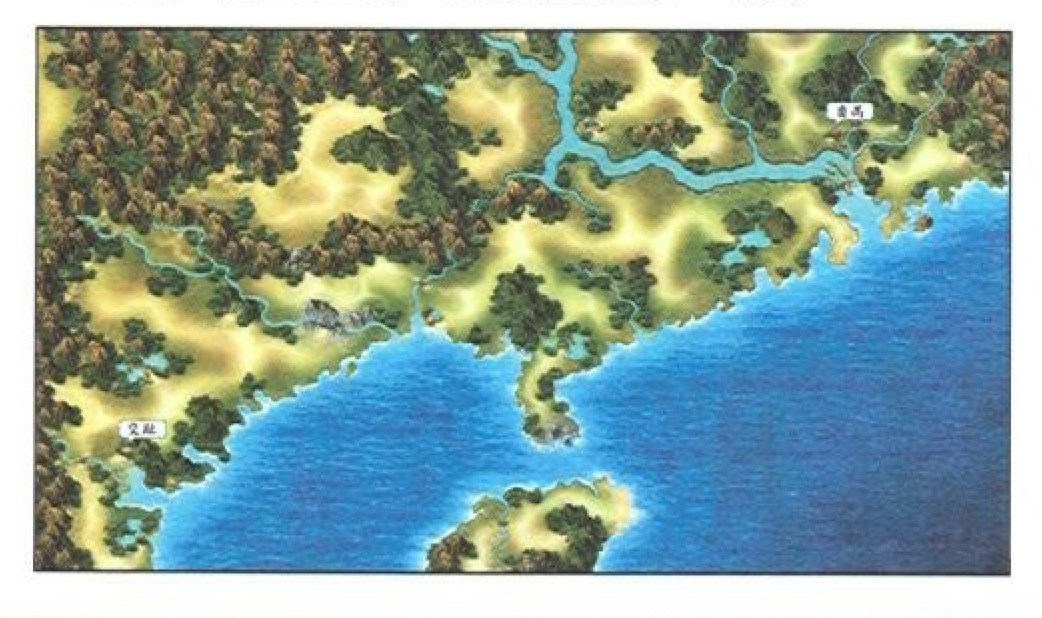
戰役系統中全新的敵方角色

勇者戰場的全新大地圖

交州 交州是今日的廣東、廣西以及一部份的越南等地，交州一直都是少數民族「南越」的居住地點，在秦始皇統一天下以後在交州設立了桂林郡、南海郡…等郡縣來統治。但是到了三國時代之後，卻因為戰亂頻繁而讓交州漸漸地脫離政府的治理，直到孫權稱帝以後才又把交州納入管轄之下，相傳南越一族民風強悍，連被曹操稱讚「生子當如孫仲謀」的孫權都費盡心思才讓南越一族臣服。

番禺 番禺，古名任囂城，最早建於秦朝，後來經過多次的修築與整建變成三國時代的番禺。番禺可以說是交州的經濟中心，各種物產的交流十分的發達，是個商隊必經之地。

交趾 交趾大約在今日的越南北部一帶，在秦朝時候納入管轄之中，後來幾度起兵反抗朝廷，非常不容易管理，在交趾一帶的名士有太守士燮、叩頭諫主的桓鄰…等人。



勇者戰場的全新人物

關興



關興字安國，是關羽的次子。相傳關興不但與關羽長的十分神似，更受到父親薰陶，從小就曉習武事，一樣善使大刀，箭術超群並且驍勇善戰，深得諸葛亮的器重，年紀輕輕就當上了侍中監軍的官職。關興展露頭角是在劉備討伐孫權的時候，不但手刃了殺父仇人潘璋，還奪回關羽的青龍偃月刀，在後來諸葛亮的北伐大小戰役中擔任大將的角色，可以說是蜀漢幾個年輕一輩的將領之中比較活躍的人物之一，可惜在諸葛亮六出祈山之時不幸病死，讓諸葛亮的北伐戰力大大的削減。

關索



關索是關羽的第三個兒子，據說關索天生神力，小小年紀就敢跟小犢牛打架。在荊州被孫權攻陷的時候，關索身受重傷因而流落到鮑家莊，結識鮑三娘促成了一段姻緣，不過也有一種說法是關索修練武藝有成，下山尋找父親關羽途中經過鮑家莊，因而結識鮑三娘。關索的武藝精湛，受到諸葛亮的重用，在平定南蠻之後，關索就跟妻子鮑三娘二人就一直鎮守著南中這個要地，在當地留下許多的行俠仗義傳說，也因此關索與鮑三娘的故事也一直民間流傳…

張苞



張苞是張飛的長子，繼承了張飛的悍勇之氣，善使丈八蛇矛與長弓。張飛過世後，張苞也不負期望，一直都是諸葛亮身邊得力的助手。據說劉備在關羽、張飛遭到不幸以後，讓張苞與關興兩人仿效關羽及張飛般的義結金蘭，讓二人並肩出征，最後兩人都得以親手殺掉仇人，為父親報仇，算是了一庄心願。張苞跟關興這一對義兄弟在軍事上幫助諸葛亮很大的忙，在諸葛亮的幾次北伐之中，張苞的表現完全不輸給父親張飛，據說諸葛亮在聽到張苞病逝的消息之後，就得病臥床不起，可見張苞在諸葛亮心中的地位。

鮑三娘



相傳鮑三娘是鮑家莊鮑員外的小女兒，自小聰明伶俐，深受大家的喜愛。據說關羽一看到這個媳婦就非常喜愛，甚至親自傳授鮑三娘武藝，因此也造就了鮑三娘的文武雙全。荊州失守之後鮑三娘就跟隨關索一同投奔蜀漢，並隨諸葛亮征討南蠻。平定了南蠻之後，夫妻二人就一直替諸葛亮鎮守著南中這塊要地，但是也有人說關索與鮑三娘夫妻倆分別替諸葛亮鎮守後方要地與前線關口。不管如何，他們的確留下了許多膾炙人口的行俠仗義故事，在民間廣為流傳。



不用練等也能製作的家具

在《戀愛盒子online》裏，選擇了服裝技能就無法學習到家具製作方法，但隨著新資料片不斷的發行，現在《鬱金香戀人》開放了小島製作屋，玩家們不需要辛苦練等就能夠製作出精美家具來，家具種類繁多，不怕你選擇不到要製作的家具物品哦。



▶ 小島上也開放了家具製作屋哦。

資料片 鬱金香戀人

戀愛盒子 online

love.chinesegamer.net

讓大家期待已久的《鬱金香戀人》就要上市了！除了有新場景、新介面、新衣服、家具、飾品外，球隊比賽也隨著這波新資料片開放，另外，樂芙會館即將增加新房間！只要加入等級為株式會社以上(含株式會社)的團隊，就可擁有太空艙、起司屋二間房間可供選擇。想要第一時間收到資訊告訴親朋好友，千萬不要轉移你的注目焦點。

GAME INFO

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上交友
售價 月費/點數制 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP



官方網址：http://love.chinesegamer.net/

團隊沒有租小島 也能夠製作出物品

在《鬱金香戀人》裏，即使你的團隊沒有租小島，也能夠到任一小島上製作出物品，不過，能夠製作出的物品當然是有所限制，不然就對租小島的團隊太不公平啦。小島製作屋雖然不需要卡等級，但是，卻要考驗你在團隊的貢獻值、團隊出席率等，另外，依據「個人和團隊」上線時間的長短，和「個人」對小島的關心度產生差異化，也會影響製作時間與品質哦。

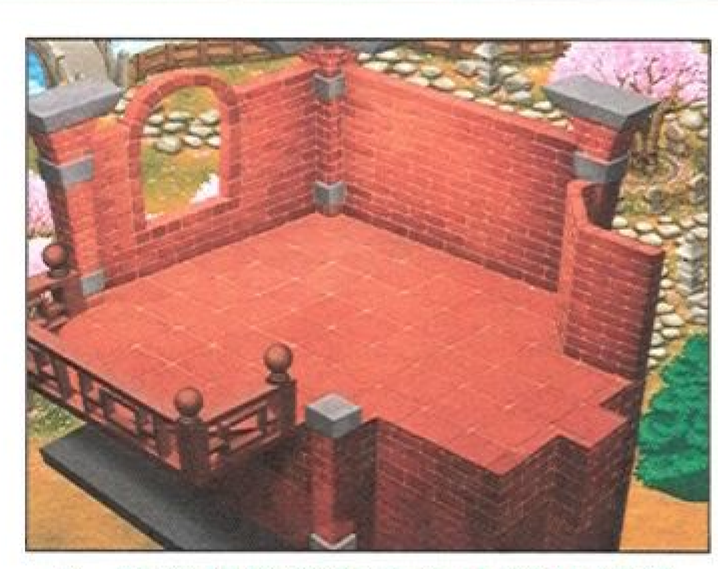
小島名稱	物品名稱
希臘愛情海白屋小島	會閃滿天星擺飾
	戀愛粉紅地毯
	鬱金香養顏浴缸
清涼透明玻璃屋小島	西瓜太郎武士刀
	憂鬱粉藍地毯
	疊一疊瓶蓋桌
維多利亞貴族小島	貴婦專用下午茶組
	還想再躺麻吉沙發
	埃及豔后娃娃

小島名稱	物品名稱
海灘沙堡小島	埃及文字地毯
	高雅粉紫地毯
	不用澆水仙人掌
歐洲古堡鬼屋小島	骷顱頭椅
	趨吉避凶八卦鏡
	白幽靈地毯

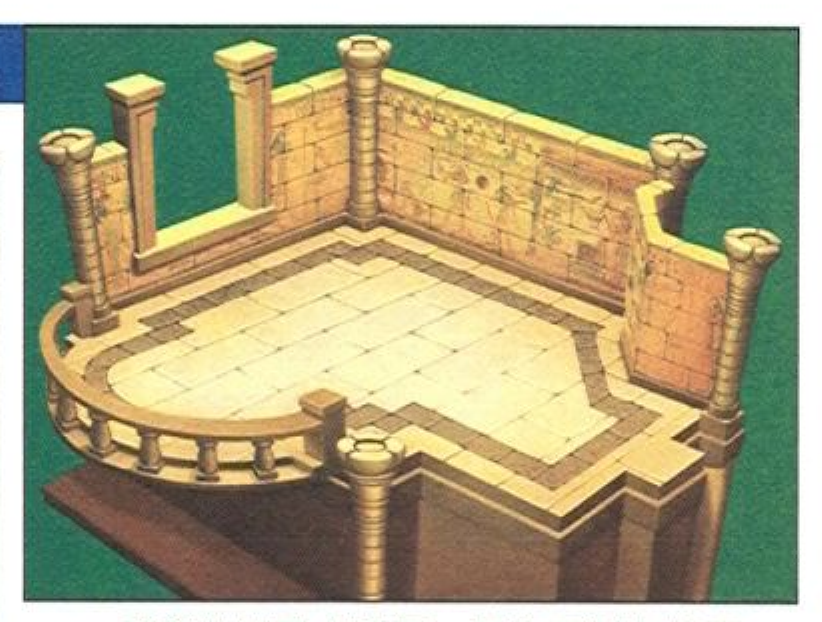
SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PII-400 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 500MB ＊光碟機 8倍速以上光碟機
＊顯示卡 支援DirectX顯示卡 ＊音效卡 支援DirectX音效卡

你想要高貴埃及屋還是古道紅磚屋？

只要是《戀愛盒子online》的玩家們，不管你是否加入了團隊，在新一片資料片《鬱金香戀人》將多一間房間可以佈置哦。而加入四級以上(集團)團隊等級的玩家們，則會多出二間房間可以佈置。想要有更多的房間可以佈置你精心製作，或是砸大錢買來的家具擺設，就要多多努力協助團長努力衝團隊榮譽點數哦。



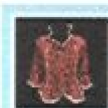
▲ 看來起帶著點古色古香的紅磚屋，是人人都會有的新房間。



▲ 高貴的埃及古墓屋，是集團以上的團隊才能夠擁有的。

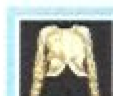
穿上流行行頭　成爲萬人矚目的焦點

《戀愛盒子 ONLINE》的流行教主頭銜是不是令人覺得很棒呢！如果你要成為別人眼中的流行教主，下列這些飾品可是不能沒有的哦。如果身上和銀行的錢不夠的話，沒關係，在離新資料片《鬱金香戀人》發片還有一段時間，在這個時間裏好好的努力賺錢吧！將你的荷包限能增至最大値，享受 SHOPPING 的快感！



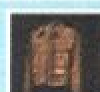
凡爾賽玫瑰蕾絲上衣

說明：毆絲佳看到它就也會想回歸女兒身！



時尚名媛金邊小外套

說明：想當時尚名媛並不是一定要露乳溝……



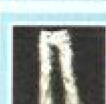
牛仔留蘇麂皮短外套

說明：搭配牛仔帽就是正港西部男子漢！



狂氣頹廢視覺系套裝

說明：視覺系才是另類流行的王道！



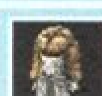
復古嬉皮凸壓紋褲

說明：其實上面的紋路只有盲人可以摸出玄機



蔚藍美人魚小洋裝

說明：和我一起倘佯在悠藍大海裡作日光浴



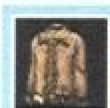
狐狸再肩膀大型皮草

說明：這隻狐狸是我養的寵物，不是皮草啦！



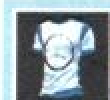
羅莉百分百蕾絲燈籠褲

說明：真羅莉必備！假羅力更要穿！



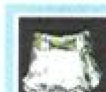
沙漠幻象鱷魚皮衣

說明：一隻史前巨鱷大概可以做 5 件吧？



和平在我心藍色短 T

說明：疑？是賓士還是和平？



男人也愛穿粉嫩裙

說明：男人也可以享受微風吹扶在大腿的感覺



清秀佳人粉嫩短裙

說明：讓嫩芽般的春天氣息在大腿上跳舞

二年級職業服大公開

上一片的《夢想工坊》中，職業服可說是讓玩家們瘋狂練職業學分的重要依據，為了延續這樣的風潮，《鬱金香戀人》開放的二年級職業服更是比前期還要華麗、帥勁，想要穿上新一學年美美的職業服，就要到夢想工坊申請入學手續，努力得到該學苑學分，如此才能夠穿到外面買不到也製做不出的職業服。



學苑：海克利士
教授：辰教授
職業：海盜船長(馴獸師二年級)



學苑：帕修斯
教授：星教授
職業：忍者(模特兒二年級)



學苑：波西頓
教授：月教授
職業：怪盜(歌手二年級)







學苑：奧狄瑟司
教授：日教授
職業：魔法使(鍊金術師二年級)

視訊麻將王 ONLINE



講到國粹麻將，幾乎是人人會打，每個人都喜歡的遊戲。市面上也都看的到各種單機或網路版的麻將遊戲。但是綜觀各家的遊戲，會發現其實大同小異，每個遊戲都差不多，玩起來感覺也一樣。尼奧科技新推出突破性的麻將遊戲—《視訊麻將王 online》。讓打麻將最最重要的功能—面對面，能透過網路連線實現，可以邊打牌邊看到對手囉。



GAME INFO

發行日期 已上市

製作開發 尼奧科技
代理發行 尼奧科技
遊戲類型 益智類（線上／單機）
遊戲售價 開放測試中 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

哈遊戲 線上館

官方網址：http://www.nieo.com.tw/

「真人」同台對打

本遊戲具備 online 麻將應有的所有功能，同時增加了「視訊功能」、「28 名角色」、「全程語音」、「名牌系統」等其他麻將遊戲所沒有的內容。其中創新的視訊功能，讓玩家能夠於打牌同時「看到」同桌牌友們的實際畫面，共同分享彼此的喜樂，可說是真正「真人對打」的線上遊戲喔！遊戲中玩家可自由開關視訊功能，也就是您可以自訂是否要顯示自己的視訊。如果您有裝攝影機，又把開關打開的話，那麼您的視訊就會送出去給同牌桌的玩家了。所以非常方便同時具有隱密性。打麻將如果要有氣氛，最重要的就是要和牌友同在一桌，面對面打牌，這樣才有臨場感。隨著牌局好壞，看的到每個人臉上表情變化，摸到好牌的興奮、放槍的懊惱等等。這種人與人間真實的互動樂趣，才是麻將最有趣的地方啦～。

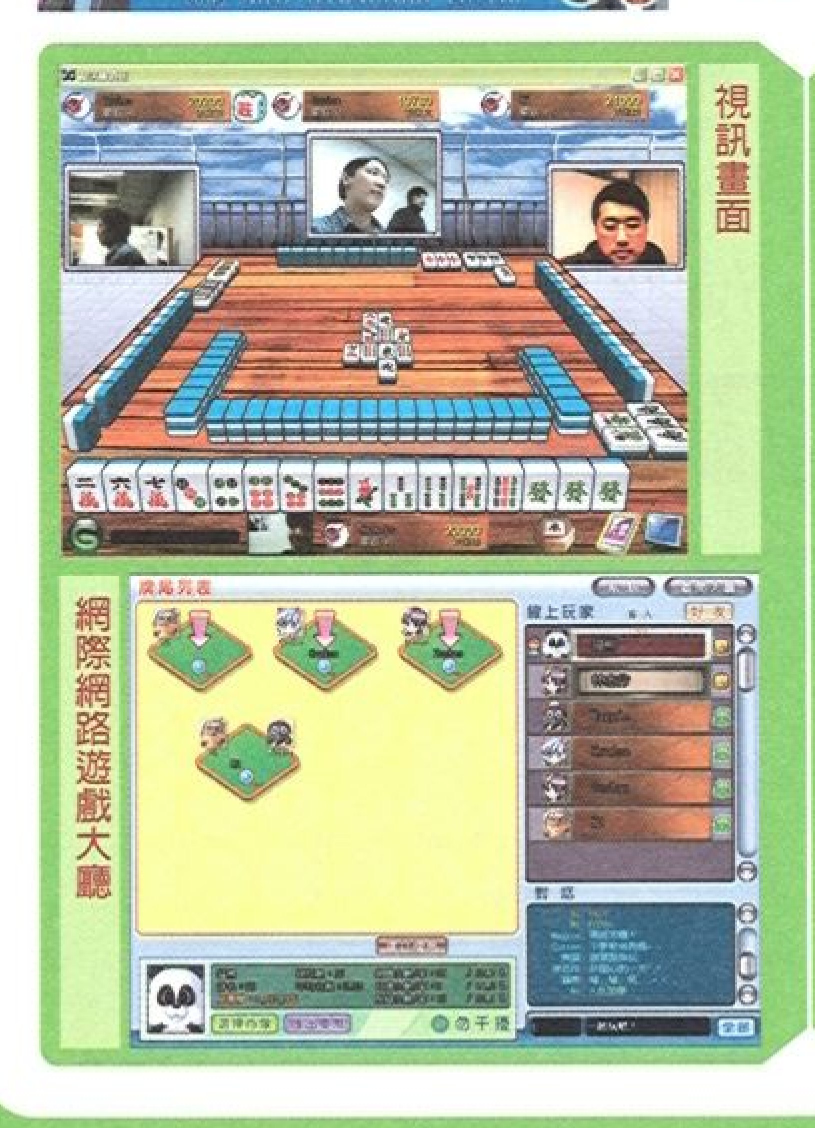


網路、區域、單機都可玩


抓風準備開戰了



被自摸了


視訊畫面

網際網路遊戲大廳

28 位明星全員到齊

《視訊麻將王 online》擷取目前當紅的影視名人擔任遊戲中的角色，有超人氣名模「林志伶」、甜美無敵的超人氣主播「侯珮岑」、時尚麻將界的女王陛下「田莉」、主持風格兼具知性和理性的「蔡慷永」、迷死師奶不償命的「裴勇峻」、一天到晚披薩的「達美熱先生」…等知名紅人。每個人的設計，都各具特色，把他們平常的個性搬到牌桌上來，打牌絕對是精采可期。而麻將的最最基本要求「語音功能」，遊戲中當然也不能少。這次更聘請專業的配音員配音，繼上次的廣東國語、日本國語之後，這次還有韓國國語、美國國語等、卡通語音、嗲死人的林志伶聲音等。各國語言大雜燴的盛況，即將重現了。


總共有 28 位角色可選擇

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PII-400 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 400 MB
＊顯示卡 16MB Video Memory ＊光碟機 8 倍速光碟機 ＊音效卡 相容於 DirectX 9.0

13吋寬螢幕筆記型電腦Joybook S52上市　BenQ全系列寬螢幕機種引領數位流行風

BenQ筆記型電腦Joybook系列上市不到兩年，即在全球市場上打響知名度，今年BenQ延續去年在寬螢幕機種的優勢，並將筆記型電腦在設計上、功能上全面提升，同時命名上也小幅調整，年後搶先推出一款震撼市場的13吋寬螢幕Sonoma平台的唯美輕薄型筆記型電腦Joybook S52，讓整個BenQ Joybook的寬螢幕產品線具從12.1吋、13吋、14吋到15.4吋，可謂真正的寬螢幕專家。

BenQ Joybook S52採用Intel最新的Sonoma平台，13吋15：9寬螢幕且具備200nits高亮度，體積324.2 ×227.7×24.9mm大小適中。內建三頻無線上網模組802.11a/b/g，在外觀設計上，延續Joybook7000的書本設計理念，並採用符合沈穩、專業的暗色調，更顯專業及高品質的產品設計。外接埠有2個USB、五合一小型記憶卡插槽（SD,MMC,MS, MS pro, xD）等，還可選購連接埠充足的擴充基座，包括PS2埠、VGA輸出、兩組USB2.0埠、印表機連接埠等，可迅速有效率的連接或脫離辦公室的周邊裝置。第一波首先推出兩款，JoybookS52-T01採用Pentium M 730處理器、256MB記憶體、60GB硬碟、24XDVD/CD-RW Combo，建議售價42,900元。JoybookS52-T11採用Pentium M 740處理器、512MB記憶體、60GB硬碟、8X DVD-Dual，建議售價49,900元。

BenQ台灣區 www.BenQ.com.tw 客服專線：0800-027-427

輕鬆擁有Jolin的最愛不是夢　Joybee全系列價格調整最高達兩成五



由華語歌壇小天后蔡依林代言的BenQ Joybee，自2004年3月份由Jolin代言以來長銷大賣，銷售頻傳佳績，除了趕搭市場上MP3商品的流行熱潮外，也透過將音樂偶像Jolin與標榜酷炫風格的Joybee結合，成功的展現Joybee流行時尚與年輕活潑的形象，Joybee的銷售量也因此創下耀眼的成績，榮登2004年年度MP3數位隨身聽的銷售冠軍寶座。

同時配合2月14日西洋情人節與3月14日白色情人節，Joybee也特別推出情人節推薦商品組合，除了Joybee情人節的優質推薦價與贈品加碼送外，還有『Joybee有聲情人卡，聲聲打動你的心』網路傳情活動，推薦給所有消費者最新潮時尚的情人節送禮與傳情方式也歡迎所有處於熱戀、單戀、失戀的男男女女都能到BenQ網站(www.BenQ.com)寫下動人情話搭配動人情歌，傳達當下的戀愛心情，即有機會參加抽獎獲得免費的Joybee情人節推薦商品與Kanebo Chic Choc限量彩妝組。

BenQ台灣區 www.BenQ.com.tw 客服專線：0800-027-427

IBM最輕巧雷射印表機　要你印的暢快、玩的開心



IBM Infoprint 1412雷射印表機慶開春，以$19,900的特惠價，買就送旅遊行程，可選擇國外旅程時尚之都日本東京、國內豪華五星飯店墾丁行或理想大地花蓮溫泉之旅，想購買雷射印表機，現在下手最划算！

IBM Infoprint1412為IBM最輕（9.98公斤）、尺寸最小的雷射印表機，贈送高質感旅遊的開春特惠方案，由94年3月1日起，限額350名，額滿截止，詳情及訂購請上ibmprinter.bestcom.com.tw

國產價格、韓系品質！ONGAKU T1000 MP3 引領潮流





別再被音質雜亂、便宜的大陸公模污染耳朵，讓MP3重現真正所賦予的音樂使命。內建市場最優質的SAMSUNG音樂晶片，帶領我們進入超高優質音樂世界。寬廣的音域、乾淨的音質，重新定義MP3正確的音樂水平。ONGAKU T1000 MP3除擁有高音質VOKE 3D環繞音效，還有CD 直錄、FM 自動頻道搜尋與預設頻道、詞曲同步、播放速度調整與音樂昇降KEY、目錄管理播放…等特別針對台灣消費者所設計的實用功能。單單一顆AAA電池可以連續播放10小時以上，滿足所有對MP3的需求。ONGAKU T1000MP3小巧的外型與金屬的設計質感，融入時尚流行，戴上ONGAKU T1000 MP3馬上領導潮流。

士林電機廠股份有限公司　http://www.seec.com.tw/default4.htm

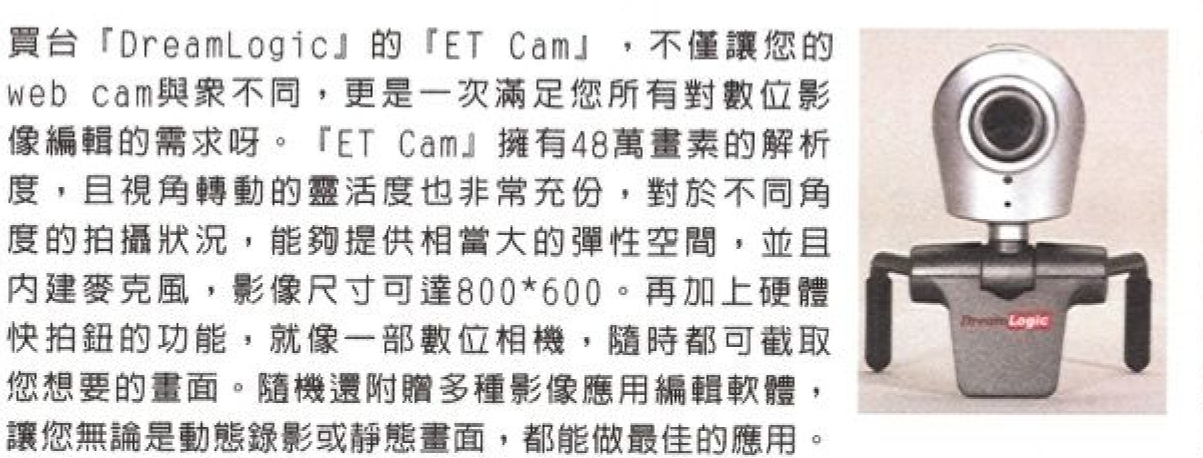








ET Cam登陸地球囉！



買台『DreamLogic』的『ET Cam』，不僅讓您的web cam與衆不同，更是一次滿足您所有對數位影像編輯的需求呀。『ET Cam』擁有48萬畫素的解析度，且視角轉動的靈活度也非常充份，對於不同角度的拍攝狀況，能夠提供相當大的彈性空間，並且內建麥克風，影像尺寸可達800*600。再加上硬體快拍鈕的功能，就像一部數位相機，隨時都可截取您想要的畫面。隨機還附贈多種影像應用編輯軟體，讓您無論是動態錄影或靜態畫面，都能做最佳的應用。

彰德電子股份有限公司
聯絡電話：(02)8227-8399轉客服部
網址：www.dreamlogic.com.tw
建議售價：990元(未稅)

恩雅全彩JAZZ機 — 聽音樂　我看見想像



賞心悅目

造形上擁有纖巧金屬鋁質與超薄機身高品味設計，螢幕更採用1.8英吋Color STN LCD，65536色顯示，可任意更換個人風格的桌面主題，不論是個人自拍或寵物生活照，只要透過電腦的USB埠傳輸，讓您每一次開機都有全新驚喜。造型與操作皆賞心悅目，擁有貴族雅痞氣質。

耳目一新

內部採用高階音效播放晶片，將數位音效檔MP3 / WMA以最清晰、細膩的3D音色高水準呈現，對於要求高素質聆聽享受的人士無可挑剔！

愛不釋手

透過易辨圖像式畫面，內建多功能介面，除可閱讀電子書與全彩照片功能外，操作FM廣播、數位錄音、語言學習、隨身碟儲存、CD轉錄MP3等實用功能，可自行內建資料夾選單，無論在任何時間、任何場合都令人愛不釋手！

恩雅數位科技股份有限公司
http://www.ennyah.com.tw/

兩位玄武巫女？！

生活在現代的女主角小林麻理子，是個普通的高中女生。每天都與童年玩伴－望月匠，過著愉快的生活。有天，麻理子收到了一面很古老的鏡子。當她望向鏡中時，卻不是出現自己的影像，而是另一位和她長相神似的姑娘。感到不解的麻理子於是邀請匠到自己房間，打算跟他討論這個靈異現象。不料此舉卻讓思想保守的母親大發雷霆，母女倆激烈爭吵。最後麻理子拖著匠從家中飛奔而出，打算離家出走。兩人搭著火車，開始了漫無目的地旅程，最後來到一座鐘乳石洞。此時鏡中又再度浮現出那名神秘少女的影像。剎那間鏡子發出耀眼的銀色光芒，將麻理子與匠包圍住，兩人雙雙被這道光芒吸入了鏡中，來到『四神天地書』的世界。一場不可思議的遊戲，就這麼展開了。



▲原作漫畫家渡瀨悠宇繪製的遊戲宣傳圖



▶原著漫畫中的三位主要角色



撰文：沙琳娜

多年前，中視曾播出過《夢幻遊戲》卡通。古中國的背景、高潮迭起的故事，搭配美麗的人物，頓時讓全台陷入一片風靡。如今睽違十年後，原作者渡瀨悠宇再次推出該作的前傳《玄武開傳》，並製作成PS2遊戲。夾帶著《夢幻遊戲》強大的威名，該遊戲發售前即造成轟動。讓我們來看看他的葫蘆裡，究竟賣些什麼藥吧。

GAME INFO



製作開發 iF 乙女いと
代理發行 アイディアファクトリー株式會社
遊戲類型 乙女-RPG　適用平台 PlayStation2
語言版本 日文/DVD-ROM x 1
遊戲售價 ￥7140/￥9240

官方網址：http://www.ideaf.co.jp/

遊戲人物介紹

小林麻理子

高中生，15歲。
身高160cm，生日是9/30
天秤座。
沒有配音。

遊戲的新創人物，也是本作的女主角。喜歡玩樂，討厭讀書，是典型的時下高中女生。個性耿直，積極進取。遭遇挫折時仍不會氣餒繼續向前衝。一根腸子通到底，心底想什麼就會說出來。是個沒有心機的姑娘。

望月匠

高中生，17歲。
生日是7/7，巨蟹座。
配音員：野嶋裕史

遊戲的新創人物。與麻理子是青梅竹馬，高三生。成績優秀，任何方面都有傑出表現。個性溫和，容易讓人親近。將比自己年幼的麻理子當作妹妹一樣地關心呵護。陪著麻理子一起離家出走，不料卻因此進入了『四神天地書』中的世界。

女宿

玄武七星士之一，16歲。
生日是1/28，水瓶座。
配音員：櫻井孝宏 & 長沢美樹

本名李武士瑯煇，真實身份是是北甲國皇帝的兒子。雖然預言中，巫女將會召喚神獸拯救國家。但也同樣代表巫女現身時，北甲國將遭受滅國的命運。因此女宿誕生時，被自己的父親－北甲國皇帝視為不祥之兆，而派遣刺客千方百計要奪取他的性命。幸賴忠心部下索焰撫養成人，但性格灰暗警扭，總是提防著周遭的人們。受到宿命的牽引，與多喜子相遇。現在一同旅行，尋找其他玄武七星士的下落。擁有操縱風的能力，使用能力時會變成女性。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　PIII 800MHz 以上　＊記憶體　256MB　＊硬碟 1 GB
＊顯示卡　DirectX 8.0以上/64MB　＊光碟機 32XCD-ROM　＊音效卡DirectX 相容

遊戲概述

從遊戲畫面可以看得出來，原畫並不是渡瀨悠宇本人。雖然官方沒有公佈，但從畫風與上色方法推測，畫師應該是知名公司的動畫小組。也就是說，《玄武開傳》已經有改編成動畫的打算，而本作即是先行探路的試驗品。說到劇情，麻理子與多喜子（玄武巫女）和美朱（朱雀巫女）三人，都是因現實生活的不順遂，而進入『四神天地書』（逃避現實？）。難道當巫女的條件，除了必須是處女外，還要與父母親吵架？（笑）。



▲特殊事件畫面

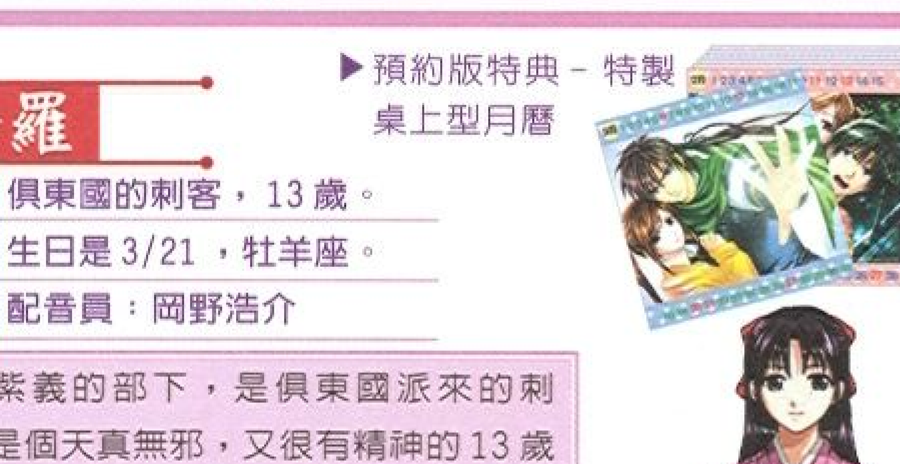
▼遊戲中對話畫面



▶遊戲劇情－麻理子與多喜子的相遇



▶預約版特典－特製桌上型月曆



虛宿

玄武七星士之一，16歲。
生日是2/14，水瓶座。
配音員：岩永哲哉

本名茶姆迦，出生在北甲國游牧民族的一個小村落裡，是個為了賞金而追捕犯人的神射手。與多喜子相遇的時候，同樣受到宿命的牽引，於是揮別了故鄉與母親波拉提，踏上尋找七星士的旅程。非常不擅長與異性相處。擁有操縱冰的能力。

修羅

俱東國的刺客，13歲。
生日是3/21，牡羊座。
配音員：岡野浩介

紫義的部下，是俱東國派來的刺客。是個天真無邪，又很有精神的13歲少年。雖然身為刺客，但內心仍保有小孩子純真的一面。對紫義非常尊敬。

奧田多喜子

玄武巫女，17歲。
生日是9/22，處女座。
配音員：雪野五月

原著漫畫裡的女主角。日本大正時代，翻譯『四神天地書』的作家－奧田榮之助的獨生女。由於母親過世，戀情不順，與父親感情不睦，遭遇著種種生活上的挫折。在因緣巧合下，是第一個進入『四神天地書』的女性，並成為玄武巫女。討厭拐彎抹角，個性直話直說。為了召喚玄武，拯救傾頹衰微的北甲國，現在正在尋找其他的七星士。

斗宿

玄武七星士之一，21歲。
生日是12/16，射手座。
配音員：檜山修之

原本住在虛宿的隔壁村落，兩人曾經是很要好的朋友。因為預言的緣故，身為七星士的斗宿被視為滅國的不祥之兆，吃盡了苦頭。於是選擇離開故鄉，一人獨自到處流浪。擁有操縱冰和水的能力。



紫義

俱東國巫女討伐隊的隊長，年齡不詳。
生日是12/23，魔羯座。
配音員：福山潤

俱東國長久以來，一直有侵略北甲國的野心。因此能夠召喚玄武守護北甲國的玄武巫女，對他們而言是心腹大患。於是組成了暗殺部隊，紫義便是隊長，和部下緋鉛等人奉命不計代價追殺巫女。打算暗中利用麻理子，進行狙擊多喜子與七星士的計謀。



▲遊戲劇情－鏡中浮現與麻理子神似的少女



◀戰鬥中的必殺記畫面

哈東洋遊戲館

不純正的動機...

本遊戲的主角御堂真樹是個愛作夢又有點好色平凡學生，平生最大的夢想就是成為拯救世界的英雄。然而就在某一天，學校接二連三的發生女學生遭到不明人士襲擊的事件，對想成為英雄的主角有這樣的表現機會當然不能放過「是該輪到我出場的時候了」抱持著這樣的心情，主角的英雄使命感隨之高漲，「只要能夠解決事件，幫助這些女孩的話，說不定就可以和女孩這個和那個了...』當然啦，這樣的心情也是佔了絕大多數。





プリンセスうぃっちぃず

どきどきわくわく魔女っ娘バトルADV

a princess, which is?

撰文：勇者AAA

每個人的心中或多或少都有嚮往成為拯救世界的英雄人物想法存在，看著這類的動畫或電影的時候，心中往往都會化身成其中的英雄人物，與他們一同冒險一同解決邪惡勢力。

GAME INFO

發行日期 4月22日 預定

製作開發 pajamas soft
代理發行 pajamas soft
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥11,340
語言版本 日文/DVD-ROMx1
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www2.pajamas.ne.jp/pricchi/index.html

遊戲人物介紹

委員長

主角就讀的學校學生，外號委員長的她雖然根本不是真正的學生會長，但其行事作風就像個學生會長般的嘮叨，總是喜歡糾正他人，個性蠻橫固執。

雀宮林檎

主角的青梅竹馬，雖說跟主角一起長大，但兩人的感情看起來卻不是那麼好，一天到晚和主角吵架，是個總是靜不下來的活潑好動女孩。

クルル

從魔女界來的魔女，個性天真浪漫不做作，對於喜怒哀樂從不掩飾，好奇心奇重的她總是一股勁的勇往直前，就算遇到挫折也是馬上就恢復的開朗少女。

雀宮一戀

雀宮林檎的妹妹，在家裡的雀宮神社擔任巫女一職，和姊姊的個性完全相反，是個個性溫和人見人愛的可愛女孩，喜歡穿著巫女服上街買東西，興趣是做好吃的蛋糕。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P3-800以上　＊記憶體 256MB以上　＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援
＊顯示卡 DirectX8.0 以上支援，32MB RAM　＊光碟機 2倍數以上DVD-ROM　＊硬碟 1G以上空間

夢想成真的一刻

認為事不宜遲的主角，便帶著自己的愛刀『備前岡崎同田貫越前上船五郎正國村正宗(簡稱：正宗)』開始在校園中調查，突然一聲轟然巨響，一名少女和一條巨大的龍出現在自己眼前，這名少女毫不畏懼巨龍的攻擊，伸手一揮便使出魔法向巨龍攻擊，面對這樣的衝擊，主角覺得能和少女相遇一定是上天安排，便沒頭沒腦的向少女做出自己生涯第一千次的告白，甚至於衝上前親吻了女孩，就在此時少女的魔力不知為何全部轉移到主角身上，失去魔力的少女便在和巨龍的戰鬥當中敗陣下來，而獲得力量的主角在力量的驅使和女孩的要求下，不知哪生出來的勇氣，當下便把龍給掛掉，「這就是我成為英雄的第一戰」主角心中這麼想著。



英雄也是要搞個組織

在與龍對戰後力量全失的少女－クルル，因為自己力量的喪失跟主角也有莫大的關係，便在戰後向主角提議在學園中組織個『魔女委員會』來對抗像龍這些魔物，而自己也會幫主角找些擁有魔法的魔女同伴來幫忙，一同挑戰未知的魔物，就這樣，一場充滿刺激與冒險的精彩故事就這麼展開了。



＊遊戲特典＊

與遊戲同捆包裝內含該公司製作的另一款遊戲的試玩版和重製的パティシエなにやんこ遊戲的DVD版，和一片音樂CD，另外還有等身大小的人物圖像抱枕，和馬克杯等周邊商品可供玩家購買。









春日かれん

謎樣的轉校生，跟クルル同一天轉到學校來，很少說話，給人一種冷淡的感覺，簡短威嚴的談吐讓人以為她是個成績高人一等的優等生，其實對於念書這回事相當的不拿手。



江阪則男

主角的同班同學，和主角可說是一起看A書，穿同一條褲襠的好哥們，個性冷靜溫和，對朋友很有義氣。







リリアン

主角班級的臨時班導，外表看起來呆呆的，總是說著牛頭不對馬嘴的言詞，天然呆的個性讓人哭笑不得，實際上是個相當認真負責的老師。



御堂真樹

本遊戲的主角，一直以來夢想著成為英雄人物，手中總是著一把日本刀，但劍技卻不怎麼樣，正義感十足的他在學園中也算是個知名人物。

傳說中的 喫茶店

Milkyway，是愛作夢的一對夫婦出外尋夢丟給可憐兒子的爛攤子，曾經創下「要入內得排隊兩小時以上」的壯觀人潮，而今僅餘傳說，到底Milkyway這家傳說中的喫茶店如今何在？由原本在該店工作的資深打工女侍御影咲夜接下負責人的工作，而凡事都愛大驚小怪的她又會把店弄成什麼樣子？



這次的故事 是這樣開始的…

主人公大野敬樹是個平凡的大學生，每天過著日復一日的平凡生活，在暑假的某天打開電視看到電視上播出一個名叫「Mlkyway」的喫茶店，而他竟然在節目中看到平常在網路上留意的網路偶像，跟自幼一同長大的好友－森下魅是琉。敬樹接受了魅是琉的請求，到了Milkyway參加面試，在那等著他的會是…？





令人望穿秋水的Milkyway終於塵埃落定了！預定4月28日發售！而且遊戲類型一改前兩代的過時AVG系統，而變成幫助營運喫茶店的SLG！(沒辦法，主人公只是個小小的Waiter…)可愛的畫面，有趣的角色們，以及前兩作的特色：各個超有個性的角色大亂鬥般的互動過程，想必又會是一場歡樂到頂點的打工之旅啊～(說到這不禁想到前陣子結束營業的某間咖啡廳…)。

撰文：羽葉

GAME INFO

發行日期 4月28日 預定

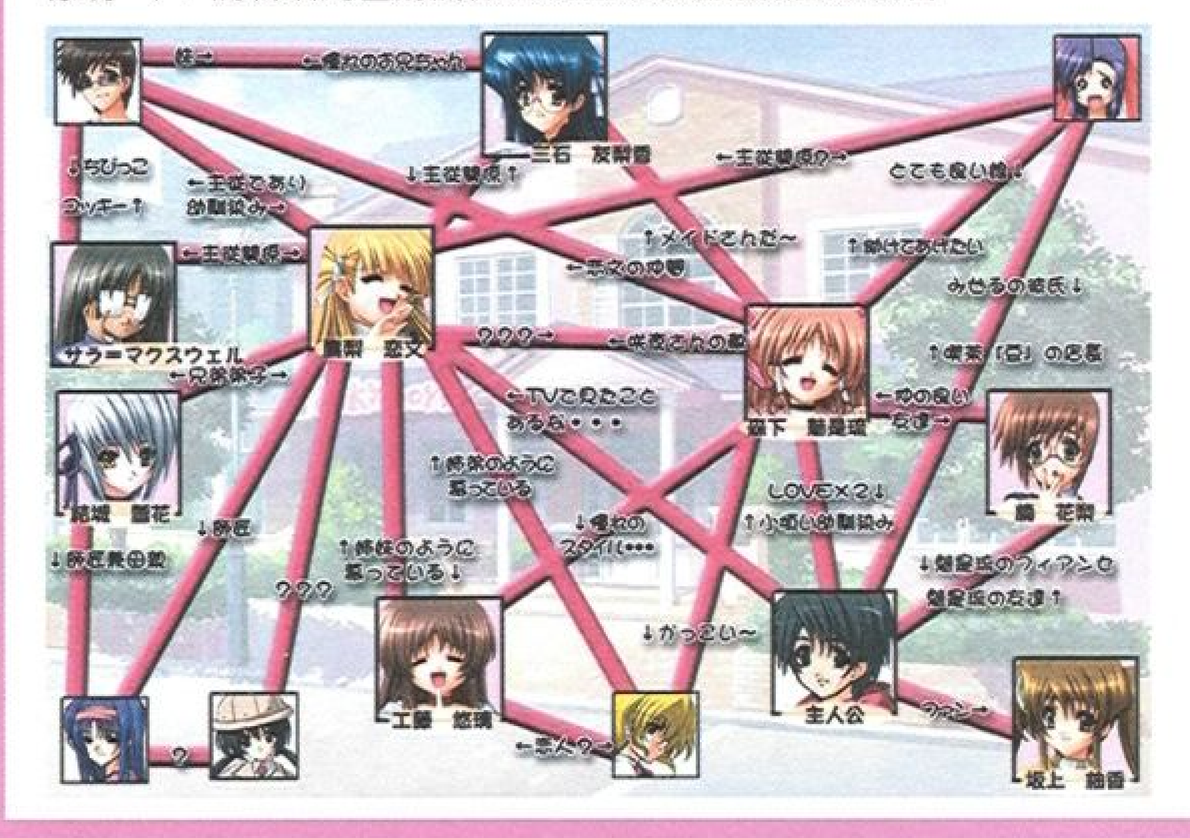
製作開發	Witch
代理發行	Witch
遊戲類型	SLG　遊戲售價 ￥9240
語言版本	未定
適用平台	J-Win 98SE/ME/2000/XP

官方網址：http://www.witch.gr.jp

又是超混亂的 人物關係

如果有玩過前兩代的玩者，想必會對前兩代混亂且爆笑的人物關係印象深刻。而本回的時間是二代後的多年以後(若以悠璃在二代還未出世，而在本作中已是個亭亭玉立的美少女看來，至少也是二代的16、7年後的事了…)，而這次不會像Witch稍早的《FAKE》跟《Alive》兩套遊戲的世界那樣有「裏世界」存在，不需要玩遍所有Witch的遊戲才能了解整個世界觀。不過光是延續前兩作的人物關係就夠複雜到莫名其妙了啊～與前作直接繼承的角色當然就是咲夜，以及前作就出盡鋒頭的小女孩－鷹梨戀文(如今已經不輸當年她母親的高飛車作風…一副女王樣啊～)，而新增角色的關係也是也是環環相扣的連結著。





SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Pentium III 300MHz以上(500MHz以上推薦)　＊記憶體 64MB以上(256MB以上推薦)　＊硬碟 未定
＊顯示卡 DirectDraw 800x600 Hi Color以上(True Color以上推薦)　＊光碟機 倍速以上　＊音效卡 PCM

延期多時災厄不斷 周邊商品未演先搶

這款遊戲之前也算得上是多災多難了，發行日無限延期是因為製作群有人病倒，不過現在總算決定發售日期了。而現在已經預定發售的周邊商品，就有個圖案相當過激的抱枕：露點的戀文抱枕！想必還會有一場精品戰，玩家的荷包看來要當心囉！







遊戲人物介紹

森下　魅是琉

本次的女主角。主人公的嬌小兒時玩伴，從小就喜歡著他，成績優異，不過雖然是個優等生，卻也有笨拙的一面，總是想著店跟主人公的事。

坂上 柚香

《Alive》中坂上柚木的孫女，超人氣的偶像：由她代言的商品每樣都是極度熱銷。有人說她只是靠著祖母的光環，但她有在排行榜上連續20張單曲初登場就獲得第一名的成績。

三石 友梨香

戀文專屬的女僕，「真正的女僕」在衆打工女侍間也是極具光環的存在，跟戀文與幸廣都是兒時玩伴。

サラ＝マクスウエル

現擔任戀文的經紀人，跟戀文同時接受一流的英才教育，如同戀文的左右手。有著超一流的經營學跟經濟觀念。

横内 丹

表面看起來很純樸的同學，其實私下也是相當紅的網路偶像(看來這次的另一個主題就是網路偶像…)跟cosplayer 。

キラ＝ラファール

現任悠璃的專屬化妝師，跟樂天型的悠璃不同，成熟而謙虛，但是有時候也會出現讓人覺得恐怖的一面。

工藤 悠璃

一代主角的「野種」(笑)。為什麼一代主角的女兒，跟一個沒名份的媽媽生出來的女兒會是世界名牌的專屬模特兒呢？跟戀文就像親姊妹般的好感情。(這樣跟她娘亞由美都不像了啊…)

結城 雪花

有著白色的皮膚，黃金色的右眼以及紫色的左眼的謎樣少女(人物關係圖中她還是二代負責戰鬥工作的結城藍的女兒…)，不擅言詞，似乎跟戀文也有著超乎想像的關係。

鈴木 幸廣

世代在鷹梨家任仕的一族的文武雙全的青年，從小與戀文一同長大，而且也擔任她的第一秘書，無人懷疑的實力派。目前接受戀文的命令在Milkyway擔任副店長援助咲夜。

御影　咲夜

突然結束營業的Milkyway在原址開著土產店，頂下店來，要再開始營業喫茶店「豆」(這就是一代主角爹娘留給他時的店名)，不過經營一家店似乎沒那麼容易。

鷹梨 戀文

擁有世界規模的餐飲聯鎖店的鷹梨集團的大小姐，統括日本分部，同時也確實是個有能力的才女，自封「Queen of Queen」的女王大人。

哈東洋遊戲館

偶然的危機

原本只是一介平凡的私立高中學生的主角－兼阪 凜兒，在極度偶然的情況下目睹了一件美術館的竊案，價值上億的黃金胸罩不翼而飛，而身為目擊者的主角因為在不適當的時間出現在案發現場，被誤認為是竊賊的其中一員，最後雖然證明是誤會一場，但也因此被真正的竊賊盯上，因為竊賊之中的成員有一人被抓，而主角可能會認出其他成員，於是便將主角綁走以其生命作為要脅，要主角服從她們。說起來倒也奇怪，這群內衣大盜並不如一般人印象中的變態男性，一個個都是不折不扣的女性同胞。







ぱんちょDEブラボー！

撰文：勇者AAA

隨著民風日漸開放，一些過去難以啟齒話題，也變成習以為常的日常聊天內容，連過去一些刻板的認為是某些性別才能做的事也不再有男女之分，雖然目前兩性平權的還不是真的完全落實，但不久的將來應該會有實現的一天吧。



GAME INFO

製作開發 Le.Chocolat & Raccoon
代理發行 Le.Chocolat & Raccoon
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文/CD-ROM X 2
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.lechoco.com/





全員女性

就這樣，主角被一群由女性所組成的內衣盜賊團『メケメケ團』給軟禁起來，女盜賊們為了讓主角乖乖的服從她們，便以『就算主角告密，也脫不了關係』的強迫方式讓主角加入『メケメケ團』，因此主角莫名其妙的就這樣成為組織的一員。為了讓主角快速上手成為一個熟練的內衣大盜，女盜賊們日以繼夜的教導主角偷內衣的技巧，並將他介紹給已經退隱江湖多年的前內衣怪盜－クロシチ，主角在通過クロシチ給予的『偷取同伴內衣』的任務之後，得以學習上乘竊衣功夫的機會。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3-500以上　＊記憶體 256MB以上　＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援
＊顯示卡 DirectX8.1a 以上支援，32MB RAM　＊光碟機 2倍數以上DVD-ROM　＊硬碟 700MB以上空間

辛苦的修行？！

但是，在主角經過多番努力之後，還是無法掌握怪盜クロシチ所傳授的『偷取穿著在身上的內衣』這等高級的技巧，因此女盜賊們為了讓主角能更快學會這項驚人的絕技，便讓自己成為主角練習的對象，給予主角各項實際情境的演練，但主角總是＂不小心＂從單純的取衣動作，變成上下其手的騷擾行為，在多方失敗後，主角為了避免因為自己的＂不小心＂導致同伴失和(沒有福利？)，在經過重重的考驗後終於在竊衣的功夫上略有小成。



遊戲人物介紹



內衣盜賊團的領導者，負責盜取計畫，心思縝密，計畫周詳的個性，出手必有捷報，平時是個像母親般照料團員的溫柔大姊，是團內不折不扣的核心人物。

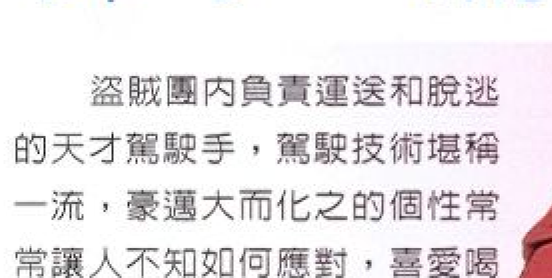


盜賊團中負責爆破的技術人員，是個擁有『爆弾アリス』稱號的炸彈狂，對於炸彈處理及爆破技術相當拿手，是個個性相當活潑的好動少女。



忍者般打扮的外表，在盜賊團內擔任潛入工作的忍者少女，個性相當冷靜，臉上少有表情，卻擁有與外表相左的極為害羞的個性。

シャーリー・ペイカー



盜賊團內負責運送和脫逃的天才駕駛手，駕駛技術堪稱一流，豪邁大而化之的個性常常讓人不知如何應對，喜愛喝酒，常抓著主角拼酒的傻大姊。







不知為何加入盜賊團的謎樣靈能少女，常常利用自己的超能力幫助盜賊團達成任務，是個個性相當單純的少女。





撰文：莎琳娜

知名遊戲廠商 Will 公司近年來發展 BL 遊戲可說是不遺餘力。旗下子公司不單有郎貓儿頻頻端出大菜，Blue Crescent Moon 也在暗中策劃預計以三連作方式發售的《Moon Over》。今年更成立了新的子公司－あまなっとう，製作這款遊戲。依照慣例，製作小組仍然是由 Will 內部人員互相支援。他們能保持郎貓儿在 BL 市場打下的口碑嗎？

發行日期 5月底 預定

GAME INFO

製作開發 あまなっとう
代理發行 Will
遊戲類型 BL-ADV+SLG　遊戲售價 ￥6825
語言版本 日文 /DVD-ROM /CD-ROM
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

尋找我的 Mr.Right！



遊戲的主角庫爾特，是小國家小國家－阿德海德的皇太子，但做事卻很不可靠，完全無法令人信賴。因此身為國王的父親，命令他去各國旅行，除了增廣見聞，也學習如何外交。帶著隨從史德倫與寵物凱蒂，庫爾特就這麼出發囉。在周遊列國的過程中，庫爾特會成為一個優秀的王子嗎？亦或是找到他未來的駙馬爺呢？





遊戲人物介紹



庫爾特

本遊戲的主角。小國家－阿德海德 的王子，受衆人期待而出生的王位繼承人。可是卻在 12 位姊姊、母親與奶媽的嬌縱寵溺下，變成了一個愚笨的王子。對任何人都能付出情感，真誠以對。是個天真的孩子。





凱蒂

總是和庫爾特形影不離的山羊。兩人脖子上都綁著相同款式的緞帶。表情豐富，似乎聽得懂人類說話。

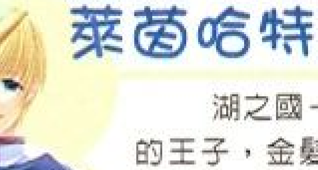


史德倫

庫爾特的隨從、家庭教師，兼褓母。天生勞碌命，胃痛是家常便飯。奉命要把庫爾特鍛鍊成一位稱職的王子，卻因為這個不合理的要求而非常苦惱。記憶力一流，無論大小事都可以打點的完美無瑕。是世界知名的天才，各方面的能力都很強。興趣是泡澡。

溫德

森之國－芬里厄 的王子，有著狗耳朵與兩條狗尾巴。討厭繁瑣的工作，喜歡在森林裡到處遊蕩。個性豪爽粗獷，卻相當講義氣。與其說是王子，倒不如說更像是街上小混混的老大。興趣是打獵





萊茵哈特

湖之國－色列斯汀 的王子，金髮藍眼。學習和工作都表現出色的模範生，待人處事也很和顏悅色，卻難與他人交心。非常討厭同父異母的哥哥朱利亞司。興趣是西洋棋。





修一

海之國－火炬 的王子，黑髮黑眼。是位有潔癖的少年，從 15 歲開始接替國王處理政事。雖然冷漠，其實內心非常渴望受人關愛，但卻因自尊心作祟而無法坦然表示。興趣是收集蝴蝶標本。



奈西路汀

沙漠之國－查爾斯唐尼 的王子，擁有褐色的肌膚。出生時不巧遇上日蝕，因此被人民視為不吉凶兆而恐懼，所以儘管頭腦很好，卻每天過著頹廢的生活。興趣是在房間裡待上一整天。







官方網址：http://www.will-japan.co.jp/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PentiumIII 500 MHz　＊記憶體　128 MB　＊硬碟　未公開
＊顯示卡　解析度 800*600，16bit 以上　＊光碟機 8 倍速　＊音效卡　支援 DirectSound





撰文：邪騎士

曾經以 3D 技術融合 2D 畫面聞名的遊戲小組 TEATIME，在前作《メイデ☆ブリーダー 2》問世快一年後，終於又要推出新作《らぶデス～Realtime Lovers～》，此作有別於之前幾套育成系列的作品，改走和 2003 年所出的《Toon》有點類似的學園風，然而這家公司的作品是否能再打下一片自己的天空呢？就讓咱們拭目以待吧！



GAME INFO

製作開發 TEATIME
代理發行 TEATIME
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文/DVD-ROMx2/CD-ROMx4
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.teatime.ne.jp/

時間之輪的轉動之下…

被群山和大海所環繞，並且充滿著令人懷念的自然氣息的小鎮－杜邑町，主角－柳瀨祐樹和青梅竹馬－若宮真帆，一起居住在旅館「ひめゆり荘」中，雖然他們倆過著日復一日的平淡學生生活，但主角卻打從心底認為沒什麼大風大浪，就這樣終其一生的生活其實也是滿不錯，不過這樣的生活卻在闊別數年的表姐妹－芥川 綾乃和千里兩姐妹的歸來，以及近日轉入主角班上的怪怪美少女－奈奈美等人的再會，而使得主角平淡的生活劃上了一個休止符，取而代之的便是被衆美女所包圍，可愛又有點不可思議的物語。



遊戲人物介紹

若宮 真帆

活潑開朗的少女，也是個極度熱心的女孩，雖然很多男生喜歡她，但因為常跟主角在一起被人認為已經死會所以沒人向她表白，和主角一起住在「ひめゆり荘」中(鄰房非同居)。



香月 奈奈美

主角班上的轉學生，雖說是個美少女但卻因為太過安靜，和一頭神秘的白髮而令人卻步，因此班上的人不論男女都不太敢靠近她，只有主角能像普通朋友一樣的接近她，和主角及真帆似乎有著一段童年友誼。



芹川 綾乃

主角的表姐、千里的姐姐，是一位相當有包容力的女性，是杜邑學園裡的老師，同時也是主角和真帆的導師，看似完美的女性，唯一的缺點便是有點貪杯，而且一旦喝醉之後便有點難以收拾。

芹川 千里

叫主角哥哥，且相當的愛慕主角，雖然有這樣的心意，卻因為三年前的搬離而沒有更進一 步的發展，可是這次的再會卻讓沉寂已久的愛之火苗迅速地燃燒起，在「ひめゆり荘」擔任有點類似女僕的職務。









＊CPU 未定　＊記憶體 未定　＊硬碟 未定
＊顯示卡 未定　＊光碟機 未定　＊音效卡 未定

遊戲發行表



單機遊戲發行表

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
明星手札	英寶格	790元	4月8日
獵殺潛航 III	英特衛	1280元	4月10日
現代大戰略	光譜	未定	4月10日
火線交鋒 (中文版)	英寶格	990元	4月15日
光榮武士	英寶格	1280元	4月20日
指揮官	光譜	未定	4月
代號：鋼鐵行動	光譜	未定	4月
萬獸之王四	光譜	未定	4月
皇家馬戲團 (中文版)	英寶格	890元	4月
世紀爭霸2(中文版)	利迪娜	1290元	5月
武田信玄2 (中文版)	英特衛	未定	5月
世紀強權(中文版)	英寶格	1080元	5月
慾望城市(中文版)	英寶格	990元	6月
青少棒揚威記2	光譜	未定	6月
驚爆十三天 (暫名)(中文版)	英寶格	890元	6月
八年抗戰2	尼奧	未定	7月
模擬樂園 3：水上樂園 (中文版)	英寶格	790元	7月
突出部之役：納粹最後反擊 (中文版)	英寶格	990元	7月
中途島戰役	英寶格	1080元	9月
Tycoon City：New York (中文版)	英寶格	890元	11月1日
瘋狂企業 (暫名)	英寶格	890元	11月
世紀三國	智冠	640元	94年
闇之奴 & 幻境合輯	智冠	490元	94年
百貨大亨 (中文版)	英特衛	未定	94年
簡單任務之鄭和下西洋	智冠	399元	94年
善與惡2	美商藝電	未定	95年Q1
Rollercoaster Tycoon 3:Wild Ride	英寶格	990元	95年1月
明星夢工廠2	大宇	未定	95年

第一人稱射擊類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
榮耀戰場 (原裝英文版)	利迪娜	1180元	3月30日
毀滅戰士3：惡靈轉世	松崗	1080元	4月15日
雪盲行動	英寶格	1080元	4月
零度恐懼	利迪娜	1080元	4月
Boiling Point (DVD)	英寶格	990元	5月
Boiling Point	英寶格	990元	6月
榮耀戰場 (中文版)	利迪娜	1180元	6月
迅雷先鋒4	利迪娜	1100元	6月
戰地風雲2	美商藝電	1290元	Q2
虹彩六號 4	Ubisoft	未定	春季
F.E.A.R 突擊! (暫譯)(中文版)	利迪娜	1100元	9月
魔鬼戰將：絕地戰線	英寶格	1080元	8月
Enemy in Sight	英寶格	990元	9月
Timeshift	英寶格	990元	10月
Chronos	英寶格	990元	10月
Conflict: Global Terror	英寶格	990元	10月
浩劫戰場 (中文版)	英特衛	未定	94年
Rollcall	英寶格	990元	95年2月
閃擊點行動 2	英寶格	1080元	95年3月

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
神諭外傳(中文版)	英特衛	1080元	4月10日
新冰城傳奇 (中文版)	英特衛	未定	4月下旬
絕冬城之夜 - 黯影謎咒(中文版)	英寶格	890元	4月
限制區域 (中文版)(暫名)	英特衛	未定	5月
羅賓漢：保皇騎士	極真	未定	5月中旬
RAGNAROK BATTLE OFFLINE (註：RO單機版)	智冠	未定	6月預定
龍晶傳奇 (中文版)	英寶格	1080元	8月
末日危城 2	台灣微軟	未定	94年
新月劍痕	智冠	699元	94年
武林降龍	智冠	560元	94年
簡單任務之鄭和下西洋	智冠	399元	94年
亞歷山大：英雄傳 (中文版)	英特衛	未定	94年
鐵血聯盟 3	Strategy First	未定	94年
天使惡魔大對絶	智冠	399元	94年
武林降龍	智冠	560元	94年
冰風之谷II(中文版)	英特衛	未定	95年
絕冬城之夜 2 (英文版)	英寶格	990元	95年3月

冒險類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
鬼屋魔影：：死亡界線 (暫譯)	英寶格	1080元	95年1月

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
驅魔神探	英寶格	1080元	4月4日
Sid Meier's 大海盜！(中文版)	英寶格	990元	4月4日
神鬼制裁	英特衛	1080元	4月10日
超能力戰士	英寶格	990元	4月
署光特工 (中文版)	英特衛	未定	4月下旬
星際大戰：首部 / 二部 / 三部曲 (樂高版)	英寶格	990元	5月
星際大戰三部曲：西斯大帝的復仇	英寶格	990元	5月
Fahrenheit	英寶格	990元	6月
Hitman：Blood Money	英寶格	1080元	6月
全軍破敵：斯巴達傳奇(暫名) (中文版)	英寶格	1080元	8月
Indigo Prophecy	英寶格	990元	9月
Getting Up：Contents under Pressur	英寶格	990元	9月
王牌威龍 2	英寶格	990元	11月
駭客任務：關鍵抉擇(暫名)(中文版)	英寶格	990元	11月
Total Overdose	英寶格	未定	12月
古墓奇兵 7 (暫名)	英寶格	1080元	12月
天使惡魔大對決	智冠	399元	94年
天網追緝令(暫譯)	利迪娜	未定	94年
聖殿武士	華星	890元	94年
王者之劍	華星	890元	94年
僵屍：斯塔布斯	Aspyr Media	未定	94年夏季
教父	EA Games	未定	94年秋季
Rogue Trooper	英寶格	990元	95年3月

其他

遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
極限賽車	競速	英寶格	990元	4月
Ford Racing 3	競速	英寶格	890元	7月
極速房車賽 2005	競速	英寶格	990元	10月
FIFA STREET 2005	運動	未定	未定	94年
Juiced	競速	未定	未定	94年
NASCAR THUNDER 2005- Chase for the cup	競速	美商藝電	1090元	94年Q1
Test Drive Unlimited	競速	英寶格	990元	95年1月
Carmegeddon TV	競速	英寶格	890元	95年3月

益智類

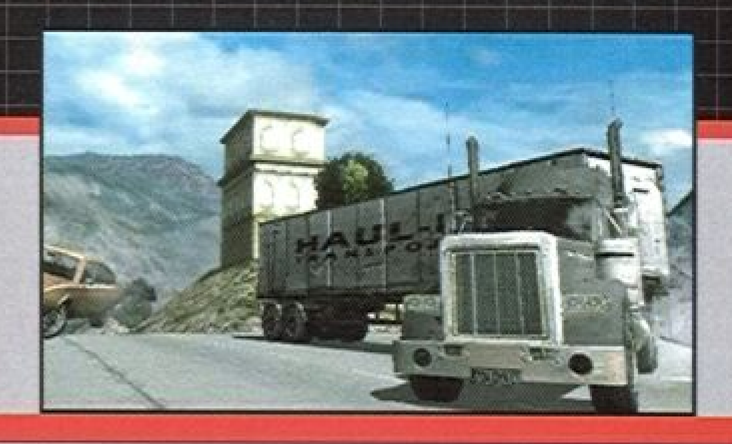
遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
明星大老二	智冠	299元	4月12日
暗棋王	極真	未定	4月中旬
童話共和國大富翁	智冠	599元	5月中旬
麻將學園	光譜	未定	6月
極樂大戰2(暫名)	極真	666元	6月
0204兔女郎	智冠	299元	94年
綜藝撲克城	智冠	299元	94年

線上遊戲發行表

遊戲名稱	類型	發行公司	發行日期
天傳Online	角色扮演	Hanbit Soft	公測
刀劍 Online	角色扮演	大宇	公測
視訊麻將王Online	益智	尼奧科技	公測
RF Online	角色扮演	智冠	封測中
亂RAN Online	角色扮演	飛雅高	封測中
轟炸天堂	益智	亞虎數位	封測中
飛天歷險	角色扮演	大宇	封測中
EQ II 東方版	角色扮演	遊戲橘子	4月封測
To～晶鑽物語	角色扮演	未定	未定
功夫Online	角色扮演	騰武	未定
萬王之王 2	角色扮演	雷爵	未定
信長之野望Online	角色扮演	遊戲新幹線	未定
王者之路：神話 EP 2	角色扮演	全球歡樂	未定
愛遊戲娛樂網	益智	全球歡樂	未定
曙光 Online	角色扮演	億啓數位	未定
時空幻境 永恆傳奇 Online	角色扮演	NAMCO	未定
三國群英傳Online	角色扮演	奧汀	未定
炎龍騎士團Online：諸神的契印	角色扮演	智冠	未定
英雄無敵Online	角色扮演	未定	未定
真·女神轉生Online	角色扮演	未定	未定
魔獸紀元	角色扮演	未定	未定
魔界Online	角色扮演	未定	未定
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	未定
公會戰爭	角色扮演	未定	未定
駭客任務Online	角色扮演	未定	未定
大航海時代Online	角色扮演	光榮	未定







線上遊戲產品包發行表



《金庸群俠傳2online－天龍八部》亂世俠情包

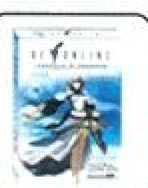
產品內容
1．遊戲程式安裝光碟二片。
2．開卡30天序號密碼一組。
（僅限《金庸群俠傳Online2.0》遊戲開新帳號使用）
3．遊戲安裝說明手冊一本。

發行公司 中華網龍
遊戲售價 168元
發售日期 4月13日

《吞食天地online－勇者競技場》勇者無畏包

產品內容
1．遊戲光碟片一片。
2．開卡150點序號密碼一組。
（僅限《吞食天地Online》遊戲開新帳號使用）
3．遊戲安裝說明手冊一本。

發行公司 中華網龍
遊戲售價 49元
發售日期 4月27日



《RF online》開月包



產品內容
1．安裝光碟2片
2．使用手冊1本
3．週邊1款（依包裝不同周邊也不同）
PS．週邊共有以下三種：帝國強權包－酷卡、光榮意志包－造型MEMO紙、聖潔召喚包－紙相框

發行公司 新幹線
遊戲售價 399元
發售日期 4月27日



《戀愛盒子online－鬱金香戀人》心花怒放包

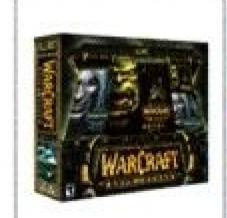
產品內容
1．遊戲光碟片二片。
2．開卡150點序號密碼一組。
（僅限《戀愛盒子Online》遊戲開新帳號使用）
3．遊戲安裝說明手冊一本。

發行公司 中華網龍
遊戲售價 69元
發售日期 4月27日

3月已發行遊戲



舊共和武士2：西斯大帝（英文版）
▶發行公司 美商藝電
▶遊戲類型 角色扮演
▶遊戲售價 1290元
▶發售日期 3月2日



魔獸爭霸3 2005世紀典藏版（中文版）
▶發行公司 松崗
▶遊戲類型 即時戰略
▶遊戲售價 1488元
▶發售日期 3月8日



絕對武力－觸即發2005世紀典藏版（英文版）
▶發行公司 松崗
▶遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 1488元
▶發售日期 3月18日



夢幻飛機場2（中文版）
▶發行公司 美商藝電
▶遊戲類型 模擬
▶遊戲售價 890元
▶發售日期 3月19日



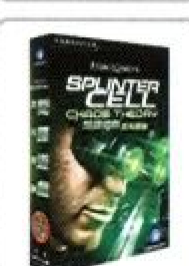
模擬市民2：夢幻大學城（中英文合版）
▶發行公司 美商藝電
▶遊戲類型 模擬
▶遊戲售價 890元
▶發售日期 3月2日



星際大戰：共和突擊隊（英文版）
▶發行公司 美商藝電
▶遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 1090元
▶發售日期 3月10日



洛克人X8（中文版）
▶發行公司 美商藝電
▶遊戲類型 動作
▶遊戲售價 990元
▶發售日期 3月19日



間諜遊戲3（英文版）
▶發行公司 松崗
▶遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 1280元
▶發售日期 3月31日



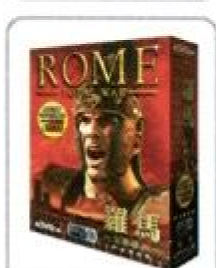
美國職棒大聯盟2005（中文版）
▶發行公司 美商藝電
▶遊戲類型 運動
▶遊戲售價 1090元
▶發售日期 3月5日



戰火：全球戰線（英文版）
▶發行公司 英特衛
▶遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 690元
▶發售日期 3月12日

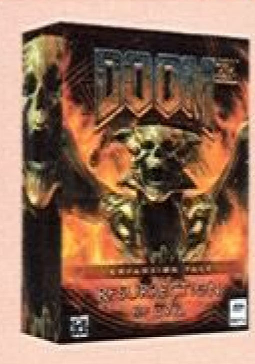


新同居時代（中文版）
▶發行公司 英特衛
▶遊戲類型 模擬
▶遊戲售價 1080元
▶發售日期 3月19日



羅馬：全軍破敵特攻版（英文版）
▶發行公司 松崗
▶遊戲類型 策略
▶遊戲售價 1350元
▶發售日期 3月31日

4月期待



毀滅戰士3資料片：惡靈轉世（英文版）

▶遊戲類型 射擊
▶發行公司 松崗
▶遊戲售價 1080元





簡介

有玩過《毀滅戰士3》原作的玩家應該都還記得，雖然來自地獄的魔王已經被打回原形，但是邪惡的源頭、造成所有混亂的怪博士仍然逍遙法外，變成一隻飛向渾沌的蝙蝠。失神的主角被救援隊帶離現場，不知所蹤。火星成為一個不祥之地，好長一段時間，沒有任何移民與科學家再度造訪這淒冷的星球。”但人類是健忘的，開疆拓土的野心也不會那麼容易止息。人類在過了一段時間後，又重回火星地表，而玩家所扮演的陸戰隊主角將與一干生死與共的同袍一同進入火星地底的遺跡，探勘其中隱藏的秘密。無奈的是，探險途中，主角的好奇心殺死了一隻貓，竟然擅自搬動了神秘儀器的位置，導致黑暗之門再度開啓。所有主角的隊友都將無一倖免地死於蜂擁而來的惡魔之手。孤單的主角該怎麼逃出生天呢？在原作裡，遊戲主角是流連在一條又一條相似的火星基地迴廊上，而《惡靈轉世 / Resurrection of Evil》這款資料片將會特別著重於地下遺跡、異次元空間等變化較大的豐富背景，使遊戲過程更加精彩有趣。





非專題

■撰稿 / nowshow



挑戰你的恐懼指數 壓迫你的感官神經







人類是一種很奇怪的生物，有的時候明明會讓自己感到害怕和恐懼的事情，卻還是想去試試看，最明顯的例子就是恐怖電影了，明明是會讓大家失聲尖叫的電影，卻還是有許多人甘願花錢去自己嚇自己，而隨者時代的進步，這種恐怖風格的遊戲也推進到了遊戲裡面，恐怖驚悚遊戲如今也是大行其道呀！



恐怖遊戲的種類

在所謂的「生存恐怖」類型遊戲中，玩家所面臨的境況便是在惡劣的恐怖環境下求生存，根據遊戲製作方向的不同，玩家所遭遇的情況也有很大不同。筆者把恐怖遊戲分為三類。



第一類

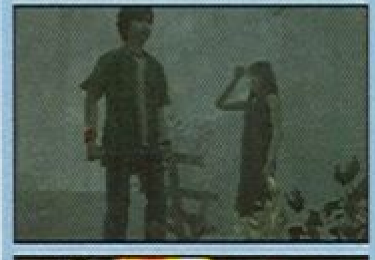
主角完全是普通人，玩家被設定為體力差、沒有還擊能力的普通人遇上各種妖魔鬼怪只有逃跑的份，常常會陷入絕境中，代表的作品是「時鐘塔」系列。



第二類

給予玩家有限的反抗能力，但是一旦彈盡援絕大概就只有等死的份了！通常主角會比一般人來的強一點，有名的《BIO－HAZARD》系列是代表(如果BIO後期當玩家有很充足的彈藥和超強武器後，就變成下面第三種類型)。





第三類

出於操作爽快感的要求，玩家扮演的更像是惡魔獵人一應用各種強大的武器將那些長相醜陋嚇人的傢夥殺個精光。比如《鬼武者》、《devil man cry》、《doom》系列都是代表作。不過第三種類型的恐怖遊戲，應該是如鬼神一般強大的玩家帶給那些醜陋噁心怪物的恐怖，雖然氣氛上都做的很棒（試想如果今天換成普通人在惡魔獵人1的古堡裡面的環境，那會是多麼恐怖！），可是也因為玩家強大的能力而讓恐怖感頓時遞減，雖然此類作品是最多的，旦是筆者在此不把其歸類為本文所介紹的恐怖遊戲類型之内，試想前面一堆惡靈古堡裡面的怪物站在惡魔獵人但丁的前面，但丁兄大劍一揮就全部幹掉了，這樣實在稱不上恐怖啊！所以筆者本篇主要介紹的種類以第一類跟第二類為主。



鬼屋魔影 Alone in the Dark

一般來說，能夠提出某種類型遊戲的始祖源頭，通常是很困難的，不過Infogrames的動作冒險遊戲《鬼屋魔影》則是少數幾個能非常明顯看出他對於恐怖驚悚類型遊戲的源頭地位。被稱為史上前10大最有影響力的遊戲之一，《鬼屋魔影》獨自建立了通常被稱作是倖存—恐怖式（survival-horror）的遊戲類型：此以恐怖為主題的第三人稱動作冒險遊戲的特徵在其恐怖氣氛的設定，而遊戲內容則由幾個均等部分的動作及解謎所組成。的確，後來這種倖存—恐怖式（survival-horror）的遊戲類型大受歡迎，大部分是由於Capcom的《惡靈古堡》（BIO-HAZARD）之故。但是不可否認的《惡靈古堡》顯然是受到《鬼屋魔影》的啓發。



遊戲的故事主要述敘一位路易斯安那州的富豪自殺之後，相傳他的巨宅便被各路鬼怪所佔領。而這棟宅邸的構造共可分為一樓、二樓、三樓、頂樓、地窖、及地底洞穴幾部分。如果玩者選擇了扮演男主角，則當地想取得宅中寶物的古董商便會僱用你前往清點所有的物品。不知情的主角一進入古宅之後就直奔頂樓去尋找一架神祕的吉董鋼琴，於是自此落入群魔的陷阱。如果玩者選擇扮演女主角，那麼上吊自殺的屋主也就是妳的叔父，就會寄給妳一封遺書表示屋中有異變，而一切的線索就在頂樓的鋼琴附近・・・。

遊戲中的設計讓玩家感覺自己好像已陷入困境並與可怕的敵人關在一起。這兩個遊戲也都提供你少量的彈藥，以致你在每次射擊時總得小心謹慎，深怕用完子彈就準備等死了。而每個場景所採取的分鏡和角度很刻意的製造出死角，藉由這些幽閉恐怖效果的鏡頭角度而產生緊張感和懸疑性，玩家永遠不知道死角那邊會有啥麼恐怖的事情。

後來似乎有無數的遊樂器遊戲都用此公式來做變化，包括數個《惡靈古堡》續集、Capcom自己的《恐龍危機》（Dino Crisis）、Squaresoft的《寄生都市：異魔》（Parasite Eve）系列、Konami的《寂靜之丘》（Silent Hill）等等。

《鬼屋魔影》是於1993年2/20出品的作品，國內是由智冠代理發行的，相信現在還是許多老玩家的美好回憶吧！現在看來似乎已經無法讓人感到恐怖，那藉由「聲霸卡」所發出的音效效果部分就只有主角的尖叫、慘叫和怪物的咆哮聲。其他如背景音樂、腳步聲、木造建築特有的嘰嘰嘎嘎聲現在聽起來只會覺得好笑，但是無論如何都不能抹滅本作在遊戲史上的重要地位。



更具體地說，在九〇年代期間，PC遊戲被分為兩大不同的呈現風格。其中之一則因第一人稱射擊遊戲而造成流行，這當然要起源於《DOOM》，後來類似的遊戲都被稱為DOOM-LIKE類型的GAME，此第一人稱觀點很容易讓你融入遊戲中，並讓你真的覺得自己好像是遊戲環境中的一份子。

而第二種風格則由於《鬼屋魔影》而造成流行，它以一種更謹慎且更接近設計者觀點的方式來呈現出遊戲中的各個事件。結果，採用《鬼屋魔影》影像風格及第三人稱視角的遊戲很快就被視為比第一人稱遊戲更具藝術性，因為在遊戲中，你的視角觀點會不斷的改變。這種模擬電影的拍攝方法，讓玩家可以融入這充滿恐怖詭異氣氛的場景裡面，就算在今天也少有遊戲能夠做出比本作還好的恐怖氣氛。

《鬼屋魔影》同時也是目前大行其道，在遊戲中使用3D多邊形角色的先行者。雖然本遊戲在3D動畫方面簡單來說是用「色塊」的方式來處理，可能會讓部分的玩者在「感覺上」很不順眼，（沒辦法 那時候的技術就是這樣）尤其在現在看起來更是像積木人一樣，雖然最初《鬼屋魔影》中的角色既平板又短而且肥肥的，但自從《鬼屋魔影》出品之後起，3D的技術忽然突飛猛進了起來，很快就變得栩栩如生了，僅僅3年後的時間即出現了如同《BIO-HAZARD1》等級的畫面的3D遊戲。它有部分原因應歸功於《鬼屋魔影》所喚起的3D模型及動畫技術，以致目前3D的角色看來能如此真實。本作目前總共發行了4部作品，但似乎有每況愈下的情況，但是不論如何，經典遊戲的地位是不會被抹滅的。





非專題

時鐘塔 CLOCK TOWER

這款是在國內鮮少人知道的恐怖遊戲，但是在某些方面筆者認為本作才是恐怖遊戲的極品，主角是一個完全無反抗能力的普通人，而且本作並非要躲避靈異的鬼怪，而是有智慧的瘋狂變態殺人魔，躲起來還不一定躲得掉，更是讓玩家的恐怖感達到最高。

玩家要對付的殺人魔有一定的智慧，玩家如果躲床底下會被發現，躲在浴室中將門反鎖也會破門而入，還有在車庫時躲在架臺上把梯子丟下去，還會被他從上面偷襲，如果躲在紙箱中，殺人魔朝紙箱看了看，原本以為他就要轉身走了，沒想到忽然舉起剪刀往紙箱刺下去！遊戲中給與玩家的思考時間相當短，剪刀男（殺人魔）當你用遊標在找哪裡是擊退點時，他就開門刺死你了。









每當解謎動作太慢，就聽到一陣陣「鏘鏘」的剪刀聲逼近，音樂也越來越急促，就開始兩手發軟的找躲藏地方，躲好了又全身冒汗的在擔心會不會被識破，玩家隨時都處在會被殺死的情況之下，而人物的圖像會因為緊張度而變色（比如剛開始是綠色，自從朋友們都不見後就變成了深紅色了！）把恐懼的氣氛掌握的很好。而遊戲裡面其他角色的死法都是十分殘酷的，不是被燒死、吊死、夾死，甚至還有被榨成汁的…，不論在精神上和視覺上面都給玩家十足的感觀刺激。

但真正必須去找一些蛛絲馬跡來找出變態殺人魔的真面目（對話內容及角色表演的方法）才是故事之刺激震撼所在，一開始只知道有連續殺人魔，後來去猜妳身邊誰是連續殺人魔，最後當你最後知道連續殺人魔就是你身邊的某人（這跟現在很多的恐怖遊戲是不同的），就像玩BIO"1"知道威斯卡是背叛者，SH2詹姆斯殺了自己老婆的震撼感是可以比擬的，話說劇情也是恐怖遊戲的重要元素之一，一點也不假。

本作在國內的知名度不算很高，而且要找到片子也很難，尤其是一代更是尋找困難，像這種非靈異類型導向的恐怖遊戲，還是相當有看頭的，可惜的是原製作公司human已經倒閉，《時鐘塔》的版權被CAPCOM買下，目前最新作品也是距今好幾年前的事情了，不知道哪天玩家才有機會見到這款經典的新作品呀！

惡靈古堡 BIO HAZARD



這款恐怖遊戲誕生至今已經有十幾年的歷史，最早期由於主機性能的限制，要做出以氛圍為最主要特點的恐怖遊戲相當困難。相信很少玩家知道CAPCOM在很久以前的任天堂紅白機時代就做過恐怖遊戲，片名叫《SWEET　HOME》，類型還是RPG！雖然是1989年的遊戲了，不過筆者覺得畫面和音效在當時都算很棒了，主角死了還會出現趴在地上慢慢流出鮮血的畫面，在那個時代已經算是相當棒的「聲光效果」（儘管只是騙騙小孩的程度而已）。



即使過了幾年，來到超級任天堂的時代，在當時多數的恐怖遊戲是類似CHUNSOFT《弟切草》式的電子恐怖小說，其中主要以靜態圖片和音樂作為渲染氣氛的手段。1993年，真正稱的上是恐怖avg類遊戲《鬼屋魔影》誕生。儘管以現在的角度看來，該作實在是略顯幼稚，然而他卻為以後的所謂「生存恐怖」（Survival Horror）類遊戲制定了基準。

後來家喻戶曉的超級大作《BIO HAZARD》也在很大程度上借用了該作的製作手法。當然，《鬼屋魔影》只是恐怖遊戲的初試啼聲。在94年次世代主機誕生之前，能夠真正稱得上「互動式恐怖電影」的遊戲根本沒有誕生的可能。或許是出於機緣巧合，這一歷史使命落在了《BCAPCOM》身上。

《BIO HAZARD》原本是對應PSX的3D版《魔界村》，其後PSX不了了之，這個遊戲開發專案隨之擱淺。後來隨著PS的推出，3D版《魔界村》得以重見天日，在三上真司的改頭換面之下，變成了現代式的恐怖驚悚遊戲。附帶一提，BIO HAZARD的中文被翻譯為《惡靈古堡》，可能是因為一代的一開始場景是在森林的大洋房裡面關係，後來的幾款作品與「古堡」、「惡靈」一點關係都沒有，倒是外傳《聖女密碼》裡面場景真的放了一個小城堡，這譯名和《FINAL FANTASY》被翻成《太空戰士》號稱GAME史上兩個譯名「最棒」的GAME…，而且偏偏這兩個GAME都有舉足輕重的地位，還真是剛好…。



▼美式恐怖遊戲通常以面目猙獰的怪物為恐懼來源。

▲狹窄的長廊盡頭會引發人無限的想像與恐懼感！

另外，《BIO HAZARD》發行英文版本的時候，由於外國有個樂團也叫做BIO HAZARD，所以英文版被改名叫做《RESIDENT EVIL》，而造成兩種名字一個遊戲的奇怪情況。剛開始CAPCOM對於這款遊戲並沒有抱太大期望，只是希望通過該作品的開發掌握次世代主機的規格性能以及遊戲開發環境。儘管在該作上投入了巨額開發費用，CAPCOM相信這樣一款「另類」的作品不大可能引起市場注意，因此對於該作的宣傳費用預算極低，CAPCOM認為該作能賣出個15萬套就非常不錯了。

直到3月22日《BIO HAZARD》發售前，幾乎沒人預料到一個嶄新「恐怖時代」的來臨。在當時FAMITSU新作期待榜前五十名內甚至都沒有它的身影。因此1996年3月22日《BIO HAZARD》發售時，史上最強黑馬誕生了！最終全球574萬份的銷量恐怕已經超越了CAPCOM和製作人三上真司最狂野的想像力，加上PC版的話相信突破600萬大關不是問題，相信讀者們大部分都有玩過本作了吧！所以內容筆者就不贅述了，那種恐怖感相信許多玩家還是記憶猶新吧！當筆者第一次看見電視畫面播放僵屍在吃死者的屍體，屍體頭顱還掉下來的畫面，PS的搖桿還掉了下來，正如同時代雜誌說的：被這一幕嚇到的人全世界大概超過200萬吧！





相當然爾，BIO的大成功當然也造成續作的推出，直到現在《BIO HAZARD2》仍被認為是最優秀的「生存恐怖」類遊戲。遊戲首先在畫面上有了大幅的進化，角色3D模型更具質感，另外玩家還可以發現遊戲中人物的頭部以及表情方面更加真實。玩家可以選擇里昂或者克雷雅進行遊戲，每個角色各對應一張光碟，不過在武器和道具方面各不相同，而兩位主角互動設定可以讓劇情產生不同變化，這樣也給玩家們多次通關以更多的動力。

《BIO HAZARD2》中整個城市變成了死亡之城，玩家的目的是逃出這個即將被核彈消滅的城市，各種的場景比如R.C.P.D警局裏詳盡的資料及圖片也讓玩家們更好的掌握系列的故事背景，首次接觸該系列的玩家也能輕鬆的融入故事之中。更可慢慢的揭發雨傘公司的邪惡計畫。本款遊戲中，讓一個普通的女大學生在極端險惡的環境中求生，的確頗能打動人心，讓恐怖氣氛昇華，後來許多恐怖遊戲都是讓美少女當主角大概都是受了本作的啓發吧！

《BIO HAZARD 2》在之後又發行了「加強版」。除了加入PS手柄的震動功能外，遊戲中還加入了極限戰鬥模式，玩家要在四名角色中選擇其一並找出四顆炸彈和殺掉螢幕上所有的生物。《BIO2》PS版賣出675萬套，如果加上PC版和各種版本有超過800萬套的超級佳績，是有史以來賣座最好的恐怖遊戲。



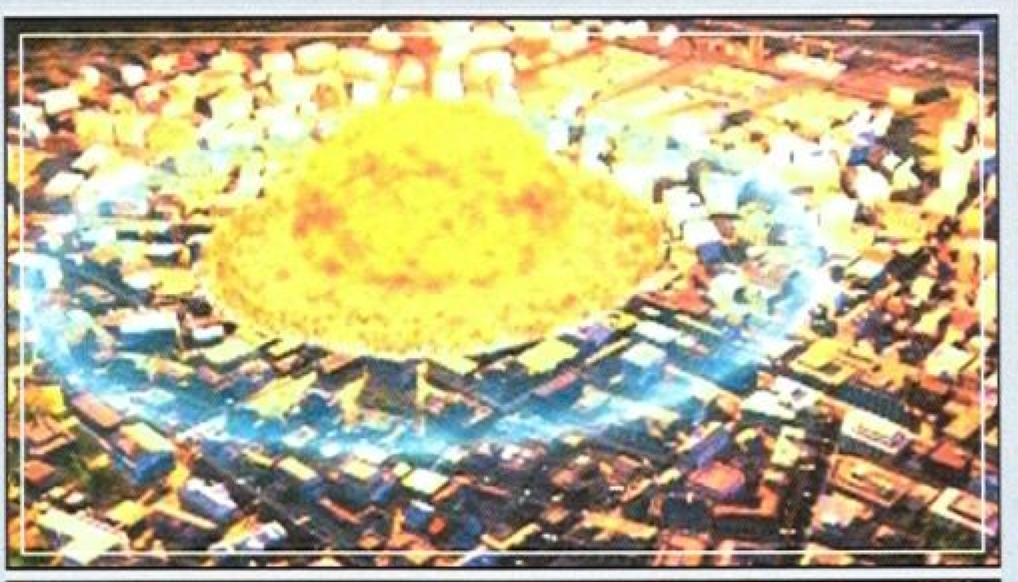


非專題

1997年有傳言稱CAPCOM將製作一款《BIO HAZARD》與《忍者》的外傳型遊戲，而對應平臺正是N64。在該年度有多家媒體採訪了CAPCOM的幾位頭頭，於是就又傳出消息說該作由於意見不合中途又改為《BIO HAZARD》與《武士》。最後這樣一個看似荒唐的計畫和變化過程就卻也誕生了如今紅透半邊天的《鬼武者》系列。真是令人意想不到吧！

1999年初，《BIO HAZARD 3》終正式公佈。三上真司在當時公佈了該作中最重要的一個元素－「被不斷追逐的恐怖感」，據稱在該作中「T2型敵人」將可以在任何地方來去自如，而這種敵人就叫「追蹤者」。出現在當年的E3大展上《BIO HAZARD 3》和《BIO HAZARD 聖女密碼》。





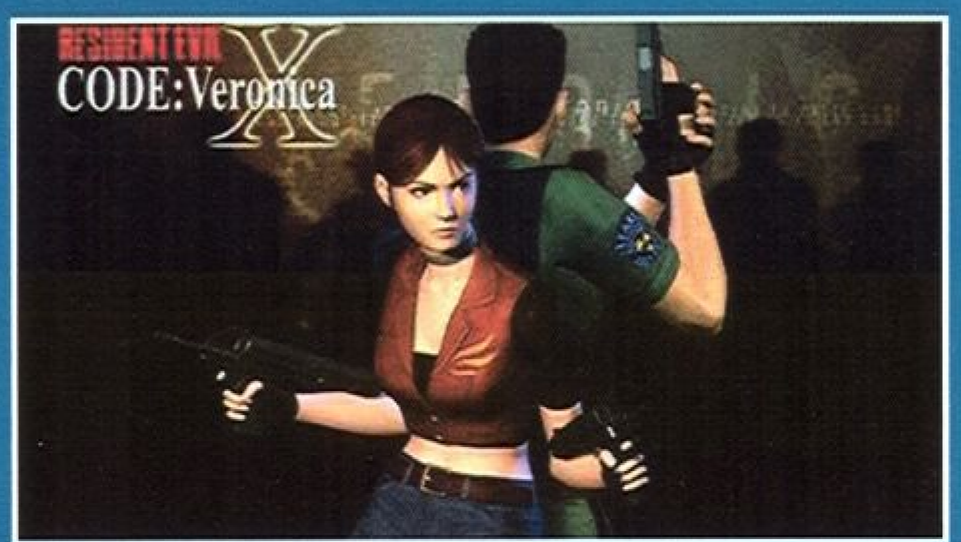




《BIO HAZARD》前半段故事發生在「生化2」之前，而後半段則在其之後。因此當JILL正掙扎著逃離險境時，克雷雅與里昂也在城市的另一角經歷自己的惡夢。兩者間的故事時間幾乎重疊，讓穿著清涼的辣妹孤身一人在充滿僵屍的城市和各種怪物周旋，並且要在限定時間內逃出生天，這樣的氣氛和設定讓恐怖的氣氛又往上升級了一層，打不死的追跡者也讓玩家掉入恐怖的深淵中，本作可以稱的上是恐怖遊戲的顛峰之作。

《BIO HAZARD》可以說是遊戲產業從2D時代向3D時代轉變的標誌性產物。以往的遊戲中，玩家需要借助豐富的想像力才能真正融入其中，而《BIO HAZARD》就把這種想像直接變為畫面呈現在玩家面前，在當時它給玩家帶來的臨場感和視聽享受是傳統遊戲所難以想像的。96年之後，「生存恐怖」類型遊戲的風靡成為一個必然趨勢。令人惋惜的是，經過《BIO HAZARD 2》全球800萬套的顛峰之後，整個系列開始走下坡路。或許是玩家們已經厭煩了毫無新鮮感的情節設定，又或許是同一題材遊戲實在很難有太大突破，總之從《BIO HAZARD 3》開始，《BIO HAZARD》確實在走下坡。後來《BIO HAZARD》全系列為NGC所獨佔後銷量更是跌至谷底。

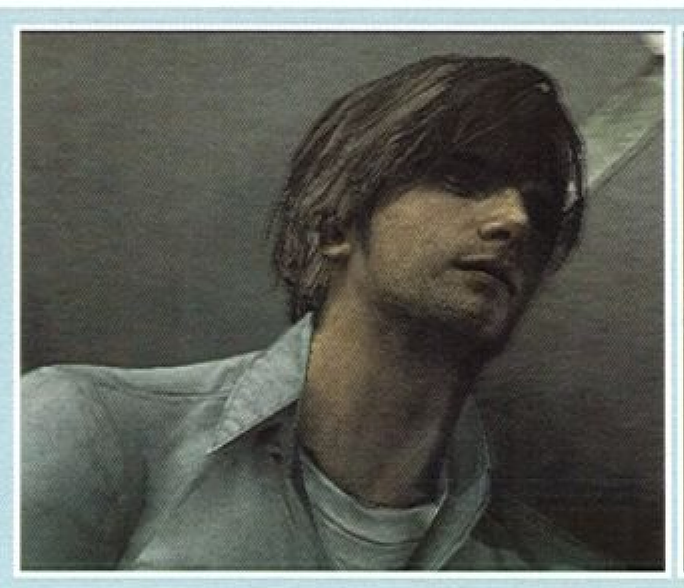
2005一月底即將發行的的《BIO4》，似乎想要擺脫過去的陰影包袱，大膽的把大反派安布雷拉（或翻譯為保護傘）公司三言兩語的由故事中直接消滅掉，而整體架構也做360度的大改變，甚至也將不再是NGC獨佔的遊戲，這一切都說明CAPCOM想要重振BIO系列雄風的企圖，《BIO4》的評價雖然是十分不錯的，但是似乎已經完全失去那種《鬼屋魔影》生存恐怖式的恐怖遊戲架構，轉而變成動作遊戲成份比較強的作品，這樣做是好是壞，恐怕得讓廣大的玩家來裁決了。



沉默之丘 SILENT HILL



或許是出於文化背景的不同，東西方對於「恐怖」的理解一直都存在著巨大的差異。歐美人所理解的恐怖更加傾向於面目猙獰的怪獸、淋漓的鮮血和充滿壓迫感的氛圍，而東方人的文化則較為含蓄，因此那些悄無聲息的出現的鬼魅往往具有更加強烈的刺激效果。這種理解上的差異，最明顯的表現就在於東西方恐怖電影上面，像是七夜怪談式的恐怖和活人生吃式的恐怖就有明顯的差異，但是不論哪種都是讓人感到害怕恐懼的好作品







無論是電影也好遊戲也罷，長期以來能夠讓全世界都為之恐懼的作品並不多。《BIO HAZARD》的出現著實讓所有人都嚇了一跳，不過究其原因，也只不過是因為人們並未對這種「生存恐怖」的新形態遊戲做好心理準備而已。

其後隨著類似的作品的不斷出現，此類遊戲似乎已經沒有多少嚇人的效果了。不過正當人們習慣於將恐怖AVG當作互動電影大片來玩的時候，一款叫做《SILENT HILL》的遊戲出現了。不讓CAMPOM專美於前，遊戲界的巨人KONAMI也以此作打入恐怖遊戲的市場，獲得不錯的成績。

對於未知世界的恐懼本來就是人性潛藏的天性，而在伸手不見五指、又安靜的可怕的世界裏，偶爾晃過的人影，或者遠處傳來的低鳴，總能讓人心驚膽顫。於是在有《BIO HAZARD 3》這個強敵競爭的99年，《SILENT HILL》作為一款原創新作居然取得了150萬套的銷售佳績，讓所有人都倍感意外。這個以「心理恐怖」為賣點的遊戲，也從此開始了系列化的歷程。一二兩代的《SILENT HILL》都是汲於一種「寂静」的恐懼感覺，來自心底不斷積聚的焦慮感，很能呼應標題中的SILENT的主題，而《SILENT HILL 3》從一開始便朝著另外一個方向發展，一個更為直接、更為暴力的恐懼感，簡單來說由單純的日式恐怖轉換為以美式恐怖為主，而近期發售的《SILENT HILL4》更是把噁心血腥的畫面渲染到極限。





在惡靈古堡系列中，設計者不時在場景中加入許多突發特效，讓玩家因為進行遊戲主線而陷入恐怖氣氛時，會被這突然而來的恐怖特效弄的頭皮發麻。例如一代中突然破窗而入的狗；二代突然伸出來的手；三代突然打開的車門…等。而在《SILENT HILL》裡，製作小組更是把口味加到最重，向玩家忍受戰慄環境的極限挑戰。玩家只能藉著手電筒才能看清周圍的環境，而手電筒的光會隨著距離遞減，於是光照不到的地方玩家是看不到的，籍此創造出一種不安的感覺。而進入學校之後，場景轉為室內，室內的黑暗給人的壓迫及恐怖感更是倍增。而此系列作品的背景音樂實在是一流，比起BIO那種無聲勝有聲的意境來說，在敲擊樂的補助下那種無助、恐懼的感覺，更加的表露無遺，而仔細聽的話，居然有女子哭泣的聲音，光是聽到音樂就已經嚇破膽了吧！

《SILENT HILL》另外頗為有深度的設計是「表世界」、「裡世界」二元世界，其實是反映了西方世界的黑格爾式的哲學和神祕色彩的宗教觀，但是那種「心魔即為真魔」的觀點卻是東方式的哲學觀，仔細研究起來這款遊戲的設定是相當有深度的，本作目前總共發行到第四代，是可以和《BIO》系列相提並論的絕佳作品。



屍人(死魂曲) Siren

Siren在希臘神話中是八位人身鳥足的女神，經常用美妙的歌聲勾引船員，導致航船觸礁沉沒。《太空戰士8》中那位坐在礁石上彈奏豎琴的召喚獸便是一位Siren。我們這裡談的這款恐怖遊戲當然與希臘神話毫不相關，標題Siren只是對於遊戲主題的一種引喻。因為遊戲是圍繞者日本神話中的「人魚」神話來開展的。

本作初公佈時，遊戲雜誌出於一貫對遊戲標題發音的翻譯，將其取了個中文名—《屍人》，雖然很不精確，卻也通俗易懂且與遊戲內容有一定聯繫。不過SCEH最後給出的官方譯名顯然更見功力，《死魂曲》這個名字不但好聽而且更貼近主題，但是一般人還是習慣叫他《屍人》。《死魂曲》在日本並不是什麼超級大作，在國內卻是十分有人氣。這一點當然是托了中文化的福—全程中文語音的遊戲可是不多見的喔！更何況是這樣一個語音數量較多的AVG。

SONY的遊戲一個最大特點就是創意，雖然其中多數銷售量並不能令人滿意，不過給業界帶來的啓發意義卻是不可估量的。《死魂曲》表面上是一款老套的恐怖遊戲，深入其中後你就會發現其驚人的特性所在。在極端惡劣的條件下堅強的生存，感受死亡的恐懼，這是所有生存恐怖類型遊戲的一個重要訴求點，不過能真正做到這一點的並不多。本作正是此類型的佼佼者。

遊戲的背景發生在影射真實事件的羽生蛇村，羽生蛇村和外界少有接觸，村內保留著自古以來的結合了天主教、當地民俗等文化形成的獨特信仰。村內人口約不到1500人。1976年，原因不明的大地震使得整個村莊的時間軸混亂，20多年後一群人重新來到了這裏，卻迷失在現代與1976年混亂的時空中。遇見了前所未有的恐怖經歷。

以往的遊戲中，出於對難度的考慮，擁有大量武器的玩家往往很難感受到死亡的壓迫感。然而在《死魂曲》中，把這種設定玩弄到極限，所有的情況都非常的真實，玩家的體力與現實情況相同，連中兩刀或許就會死去，而且沒有回復道具可用，多數情況下都是手無寸鐵，只要一個不小心就命喪黃泉。偏偏玩家所處的又是危機四伏的環境，一個不留神就被哪射來的冷槍要了性命。讓玩家處在一個極端惡劣的環境中求生存。







為了讓玩家更加真切的嗅到死亡的味道，製作者設計了一個多數恐怖電影中慣用的手法—讓臨近的同伴們一個個的死去。遊戲中總共有16名生存者，其中多數都是可操作角色，而在遊戲中玩家卻不得不看著他們一個個悲慘的死去，最後餘下幾個殘存的生命就只能絕望的迎接死神的迫近。讓無數的玩家陷入恐懼的深淵中，這就是日系恐怖電影的王道呀！人的無力和恐怖的絕對存在感，都讓人背後發涼的喘不過氣來。

SCEI在最近宣佈了PS2用軟體《SIREN》的續作《SIREN2》即將在2005年中發售，本作將以複雜而混亂之章開始遊戲，畫面依然充滿了壓抑感和血的恐怖，可以說是延續了前作的恐怖感。二代的舞臺是日本近海的夜見島。在這個島嶼上的居民有著獨自的生活習性，時代的進步帶來了越來越多新入島的居民，慢慢的建築也開始現代化起來。可是29年前那一天的深夜0點，卻發生了全島居民消失的奇怪事件，原因不明的大規模海底電纜切斷導致大停電，同時島上的居民也在瞬間…，從未有過的怪事件接連發生，這座島嶼在一夜間成為廢墟…，如此千篇一律的遊戲背景故事，到底SONY會用如何的方式來表現？相信許多玩家都很期待吧！

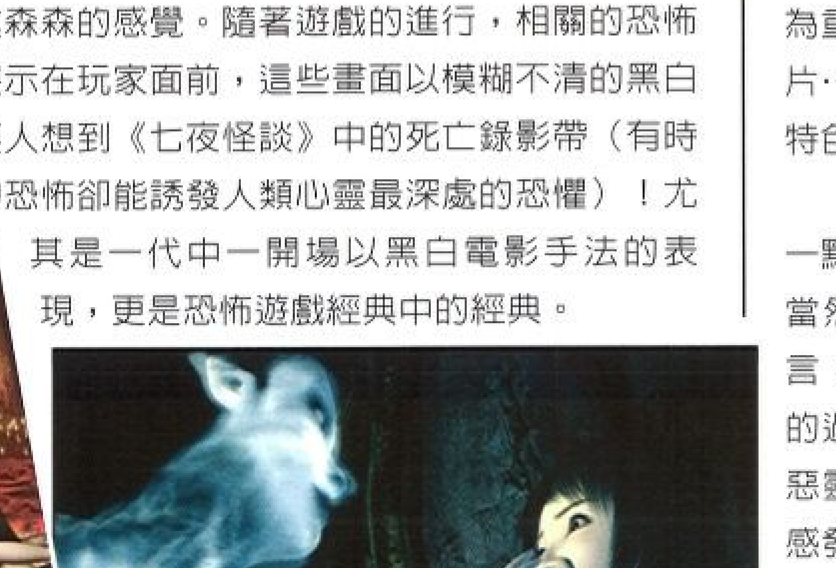


零—系列 ZERO

比起擁有美國式噁心血腥的恐怖電影，日本的鬼故事甚至更加豐富多彩。如此深厚的「鬼」文化，或許就是日式鬼片總是令人毛骨悚然的原因所在。

《零》系列，是正宗的日本式恐怖片風格的恐怖驚悚遊戲，場景設計在一個日本山中荒廢的小村中，而續作《零～紅蝶》將舞臺設定於充滿濃重古日本風格的皆神村，這些從地圖上神秘消失的地方顯得陰氣十足，作為故事背景存在的八重和紗重更是具有典型的日本女鬼氣質。

即便是主角（一代的真紅或二代的孿生姐妹天倉繭和天倉澪）也總是給人陰森森的感覺。隨著遊戲的進行，相關的恐怖事實會一幕幕的展示在玩家面前，這些畫面以模糊不清的黑白電影出現，不禁讓人想到《七夜怪談》中的死亡錄影帶（有時候隱約間流露出的恐怖卻能誘發人類心靈最深處的恐懼）！尤其是一代中一開場以黑白電影手法的表現，更是恐怖遊戲經典中的經典。







值得一提的：照相機可以攝取靈魂的傳說在日本由來已久，所以用這個傳說為架構，把照相機當作武器是十分有創意的作法，（所以這點台灣的玩家大概都不太知道吧！）不過TECMO採用這一概念還有一個重要原因，就是要讓玩家以主視點的形式身臨其境的感受恐怖的存在。照相機在遊戲中無疑是最為重要的道具，驅魔、攝魂、尋找線索、解開封印，拍靈異照片…，整個遊戲的進行都要依靠這個奇特的裝備，算是相當有特色的一點。

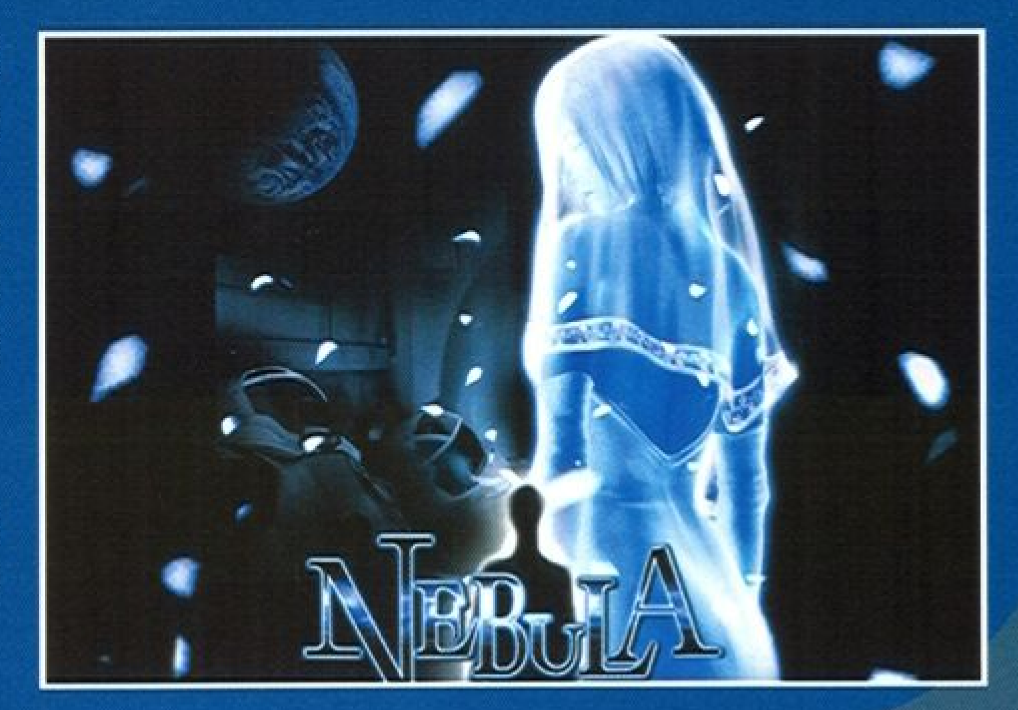
作為一款「生存恐怖」遊戲，本作玩家在遊戲中「生存」一點都不困難。（或許筆者認為這款遊戲賦予玩家的能力太強）當然這並不意味著遊戲失去了恐怖感，因為對於恐怖遊戲而言，情節以及氣氛的營造絕對可以彌補一切。被有著一段黑暗的過去，且充滿著恐怖、謀殺、邪教儀式以及永不安息的鬼魂惡靈追趕。和隨時出現的各種靈異現象，把這種精神上的恐怖感發揮到最大，堪稱為最經典的作品。

TECMO的3D技術實力有目共睹，《零》系列的畫面表現同樣出色。色彩方面以灰暗冰冷的色系為主，略顯單調旦是也突顯詭異氣氛，房間內部的刻畫顯示相當注意細節的。幽靈的衣物以及面部表情都讓人感到毛骨悚然，而兩代主角均以美少女擔綱，和週遭陰森恐怖的氣氛形成強烈對比，手無縛雞之力的美少女要如何面對這樣的環境真是讓人捏把冷汗，然後典型日本式面無血色的女鬼出現的場景更是讓人頭皮發麻，《零》系列可以說是一款互動版本的日式鬼片，也是難得的可以令人從內心深處感到恐怖的遊戲，本遊戲最近也發布了三代將要發行的消息，相信一定會再創佳績吧！

恐怖驚悚遊戲的沒落？

很多人都認為這種類型的遊戲已經走到一個極限了，或許玩家已經被嚇習慣，新鮮感已經不再？但是筆者相信這類型的遊戲未來還是大有可為，就好像恐怖類型的電影雖然情節都差不多，但是每每經由導演的巧思和佈局給人新的感官刺激，這才是觀衆/玩家想要的吧！劇情雖然也是重要的元素，但是恐怖類型的電影或是遊戲主要還是以「嚇人」為最終目的，只要能讓人玩起來以後「回味無窮」那這樣就算是成功了。

限於篇幅，有許多經典的恐怖遊戲，比如《絕命淒殺》、《第七訪客》或是《厄夜叢林》系列等等…，都無法向大家介紹，但相信上述這些經典也都是讓大家印象深刻吧！總之此類的遊戲相信未來還會有更多大作出現的，也請大家拭目以待吧！



REVIEW 評遊戲

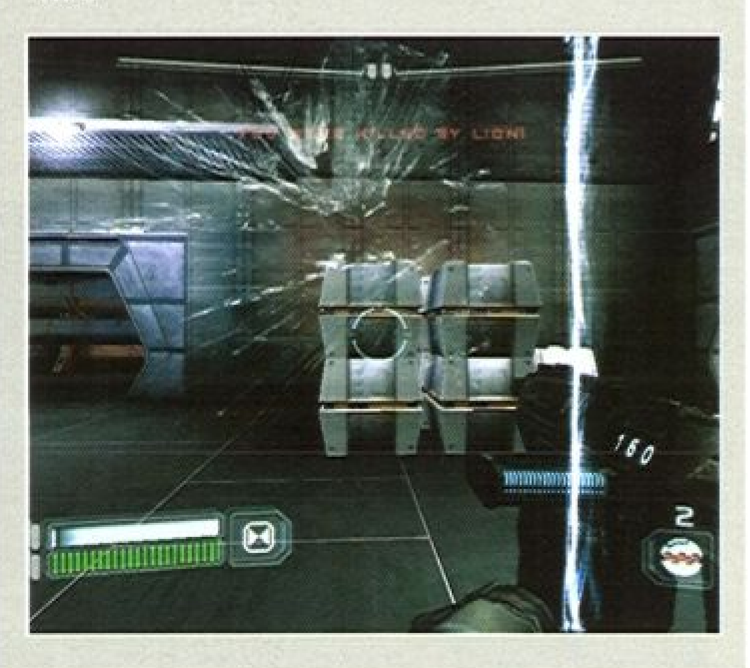
星際大戰：共和突擊隊

撰稿作家：Bishop
製作公司：Locus Arts
代理公司：美商藝電
遊戲類型：第一人稱射擊
建議售價：NT$ 1090
基本配備：PeIII 1.0GHz或AMD Athlon同等級的CPU、256MB RAM、2.0GB以上未壓縮硬碟空間、8倍速以上 CD-ROM或DVD-ROM光碟機、支援DirectX 9的64MB AGP顯示卡



■官方網址http：http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

再過一個多月星際大戰第三部就要上映了，這次的劇情裡將提到西斯大帝的崛起，也是星際大戰前傳三部曲的最後一集，在第三集裡將可以見到安那金墮入黑暗面，變成達斯、維達，以及絕地武士如何沒落，在遊戲共和突擊隊裡，將會牽扯到第三集一部份的劇情。帶領玩家先行經歷這場戰爭。



戰爭再起，共和國需要強力的部隊

《共和國突擊隊》的故事時間是發生在星際大戰第二集裡的複製人戰爭，在電影裡的情節，貿易聯邦威脅發動戰爭，並且退出議會。議會為了抵抗貿易聯邦以及其同盟而成立共和大軍，由恰恰冰提議，罷黜現任議長並由議會推派白普廷為新任議長領導共和；貿易聯邦以機器人並聯合另一族群對共和發動戰爭，在軍隊數量的大幅差距下，共和為了彌補軍隊上的劣勢以複製人為主，而這群複製人大軍的基因都是來自於優秀的賞金獵人，強哥、費特身上。在戰鬥力上比起機械人自然是強了許多，但是這場銀河系的大戰，還未結束。



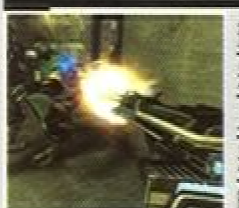
火箭筒雖然強力但是彈藥有限要謹慎使用。



右邊的警訊代表受到攻擊的方向，可以知道攻擊來自什麼方位。

兄弟的力量

在遊戲裡，最令人感興趣的應該就是單機劇情部分了，在單機劇情裡，這次玩家擔任的角色是一位複製人指揮官，不再是擁有原力揮舞光劍的絕地武士，雖然所有的共和國軍都是源自於同一個母體，但是為了方便區別，每個人都有自己的名字，讓玩家可以輕易的分辨出之間的差別。這次玩家將倚靠隊友以及手上的武器對抗敵人，率領著自己的兄弟一起執行任務；在單機的部分，隊友將會發揮極大的功用，玩家可以對隊友下達指令進行掩護、殺敵、爆破、突圍等動作，協助自己完成任務，但是這些隊友畢竟不是萬能的，要是讓自己的隊友暴露在敵人的強大火力之下，那無異也是自殺，因此除了自己本身的狀況之外，也要多注意隊友之間的狀況以及指揮他們適時的進攻、撤退、回復或是防守。在這樣的系統之下，玩家幾乎等於指揮一個小隊進行作戰，比起以往大多數第一人稱射擊遊戲給予著完全不同的感覺，雖然《虹彩六號》系列也是屬於這類型的第一人稱射擊遊戲，但是這兩者之間最大的差別在於節奏感，在《共和突擊隊》裡的遊戲節奏感與《毀滅戰士》系列相近，比較適合習慣快節奏的玩家，而《虹彩六號》則是強調真實感與精密策略。兩者之間帶給玩家的感覺並非相同，因此《共和突擊隊》的小隊模式對於喜好第一人稱射擊遊戲的玩家來說是一個新的體驗。



畫面流暢華麗，比起毀滅戰士三或是戰慄時空二要略微遜色，在特效上雖然少了血腥，但是在光影以及是彈孔特效上的表現並不差，整體的表現也相當具有水準。



畫面指數 9



遊戲中採用一般第一人稱常用的操作方式來進行，按鈕在使用配置排列上相當順手，玩家也可以利用F1到F4的按鈕來對自己的小隊下達命令，相當方便。



操控指數 9



不同於大多數第一人稱射擊遊戲採用搖滾為主要音樂風格，在共和突擊隊裡，有時還可以聽見家人齊唱聖詩，更營造出氣勢磅礡的感覺。

音效指數 9

遊戲一開始就會問玩家是否要接受訊息提示，一旦在有狀況發生時，會自動顯示訊息提醒玩家目前應該採取怎麼樣的行動，讓玩家在進行遊戲時，減少卡關的情形。

內容指數 9

平均指數 9

在單人遊戲上面表現相當突出，但是多人連線的部分則沒有更多的新意，雖然如此，對於喜好小隊團隊作戰的玩家仍是一款值得推薦的遊戲。

表現平平的多人連線模式

以一個第一人稱射擊遊戲而言，大多數人第一個注重的當然是畫面，再來就是內容；以畫面而言，遊戲的畫面水準絕對在目前市面上第一人稱射擊遊戲的水準之上，但是一講到內容，除了劇情模式尚值得一提外，多人連線表現上並沒有較為新穎的玩法或是不同之處，相反的還有點少。在多人連線遊戲裡面只有搶旗戰、突襲、死鬥模式、以及團對死鬥模式可供選擇，雖然大多數的第一人稱射擊遊戲的玩法都不乏由這幾種型態所變化衍生出來，但是在這個時代，一個多人連線遊戲只擁有這幾種模式反倒顯得有點陽春。要是能夠把單人部分的團隊AI導入，一定會更有趣，不過這樣一來這些BOT對於硬體的負擔可能會更大，假如以一個人可以帶著三個隊友的狀況下去計算的話，開一次連線大概只能讓四個真人進行連線而已（(1+3）*4=16）。而在多人連線模式裡頭，玩家倒是可以對自己的角色做出許多細微的調整，讓角色別具個人風格，這也一個蠻有趣的設計。而多人遊戲時，槍口指到人物時並不會顯示名字，在對戰時如果人物模型，不容易分辨目前的目標是誰，反倒是單人遊戲時會在角色旁邊顯示名字，方便玩家判斷。整體而言多人遊戲的表現並不是很突出，在FPS類型裡，多人連線也是其精髓之一，要是只著重在單人的部分進行著墨而讓多人連線表現平平。那或許放棄多人連線的部分，繼續加強單人遊戲，效果反而會更好。雖然多人連線遊戲的類型少了一點，不過平衡性上面倒是沒有很大的缺點，還是值得一玩。



遇上比較難纏的敵人可以按下F進行集中攻擊。



在黑暗的地區可以按X切換視點模式。





使用狙擊槍可以有效擊毀大型機器人。



攻堅前準備。

上手指南

1. 遊戲裡面由於不會主動提供隊員的健康狀態讓玩家知道，因此看到補給站時記得把游標移過去，看看有沒有隊友需要回復。
2. 在重要的據點記得要讓自己的隊友擔任狙擊手，可以發揮很大的功用。
3. 要全隊集合時，可以利用F2來進行集合，或是利用F3來固守一地。
4. 當自己的隊員死亡時記得叫人去復活。
5. 當自己死亡時，第二個指令可以請同伴復活自己。

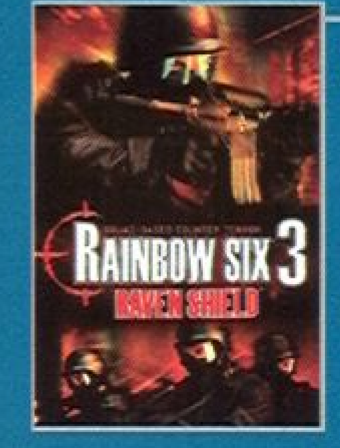
結語

遊戲裡沒有什麼bug，在單人模式時也很令人欣賞，不過總是沒有到愛不釋手的地步，筆者認為其中的一個原因可能就是它的連線模式吧！要是在多人連線模式上也能夠多下一點功夫，加強一下，這款遊戲肯定可以獲得更高的評價，至於多人連線遊戲裡面如果有類似的任務模式，也是一個不錯的模式，讓玩家以各種任務目標下去發揮彼此的默契與戰技也是一個不錯的模式。期待這個下次能夠針對多人連線的部分進行改進，也推薦這款遊戲給喜歡團隊FPS類型的玩家。



華麗的水波特效。

相似遊戲推薦



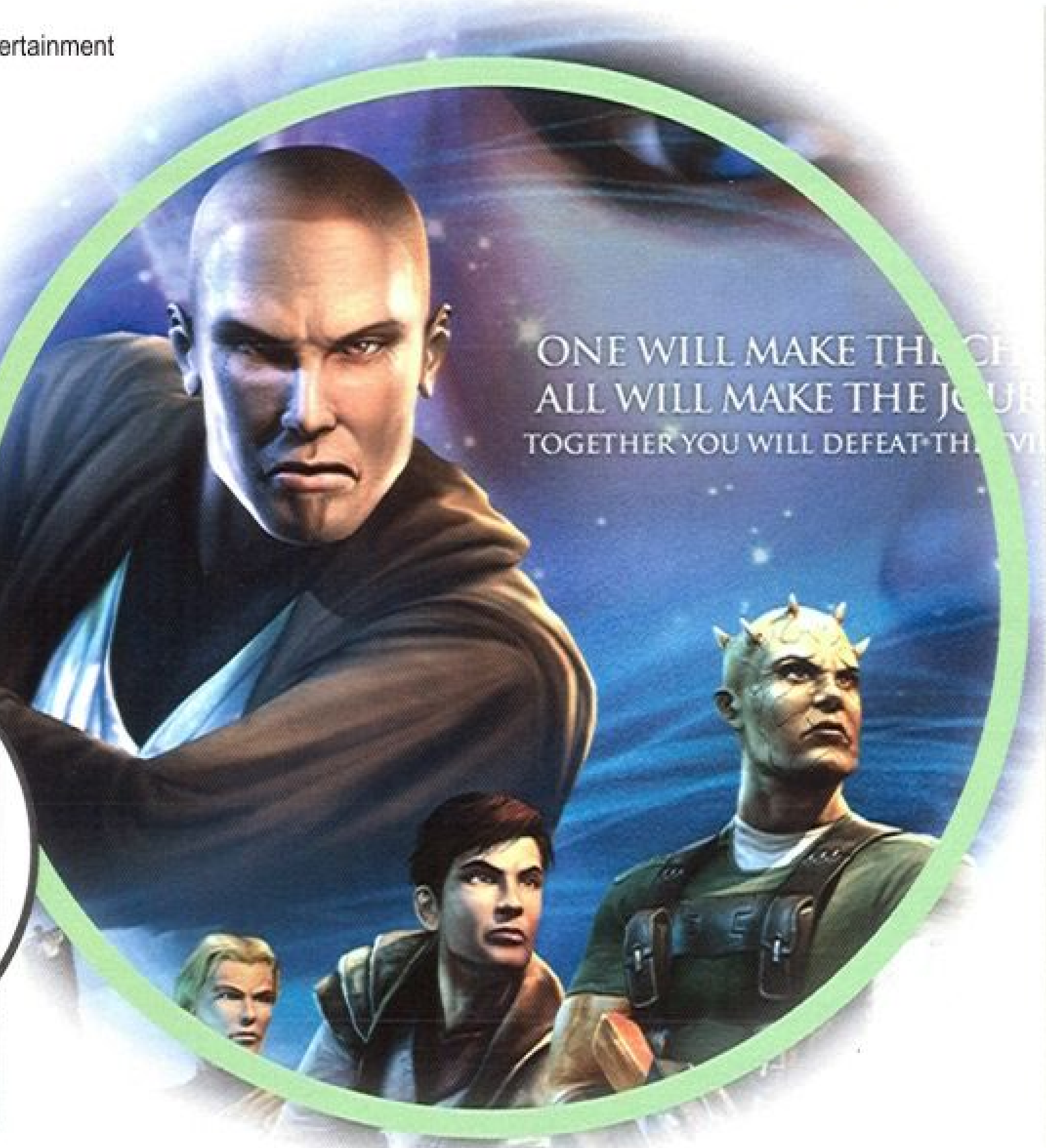
虹彩六號系列

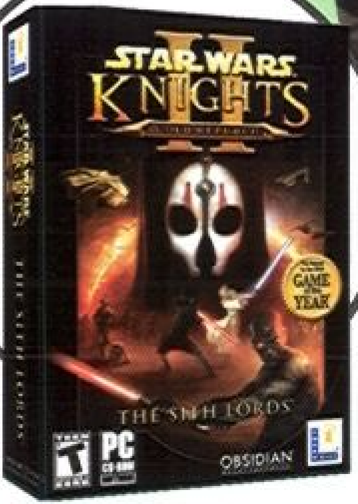
高度戰術與團隊默契的組合，擔任掃蕩犯罪的先鋒，極度強調真實性的第一人稱射擊遊戲。

評遊戲 REVIEW

星際大戰舊共和武士2：西斯大帝

撰稿作家：Bishop
製作公司：OBSIDIAN Entertainment
代理公司：美商藝電
遊戲類型：角色扮演
建議售價：NT$ 1290
基本配備：
P-III 1.0GHz 或AMD Athlon同等級的CPU、256 MB RAM、4.0GB以上未壓縮硬碟空間、支援DirectX 9的64MB AGP 顯示卡 、DirectX 9.0c相容音效卡





■官方網址：http://www.ea.com.tw



絕地武士的起源在許久以前便已經存在，這些絕地武士們並非永遠都如我們所看到的既繁榮且強大，絕地與西斯之間的戰爭持續了相當長的一段時間，這場戰爭甚至可以追溯到數千年前，而戰爭將不斷的持續下去，直到有一方完全被滅絕為止，這是絕地武士與西斯間的宿命；現在西斯的刺客正在追殺最後一位絕地武士，打算將所有的共和絕地武士從宇宙間予以根除，身為最後一位前任絕地武士，要如何逃過西斯的追殺，並且選擇走向光明面或是墮入黑暗面，成為西斯的一份子，這些結果將會由玩家來決定。



扮演自己

故事就是發生在這樣的環境之下，接續在前作故事五年後，玩家扮演著被追殺的絕地武士，西斯大帝決意要消滅所有的共和武士，而玩家的運命絕對不是單純的進行逃亡，最後打倒大魔王這樣膚淺的劇情；在這次的故事裡，劇情內涵仍然是一大賣點，雖然仍舊遵循著星際大戰傳統的命題，以光明與黑暗兩邊的對抗為主，但這款遊戲跟其他RPG不同的地方在於，NPC不會只是告訴你既定的答案，玩家可以依照自己的個性選擇對話，選擇自己的理由，扮演自己的絕地武士，讓玩家對遊戲角色產生更多的認同感，這種角色扮演的樂趣與傳統的D&D桌上型RPG相同，都是讓玩家充分扮演著『自己』這個角色；在遊戲裡，對話不單單只是獲得情報的途徑而已，它也代表玩家解決事情的態度與方式，更是主導玩家未來遊戲路線的手段之一，玩家的每一個舉動對於未來的發展都將有所影響，假如玩家總是使用激烈的手段或是言論來解決問題或是回答問題，那麼遊戲在進行一段時間後角色將會漸漸的走向黑暗面，而身處的光明面盟友在此時會對你提出抗議，但要是繼續我行我素，後來還會影響自己的隊友，和自己走上相同的道路，一起墮入黑暗面，這樣自由的設計讓遊戲裡角色的互動充滿著更多樂趣，也讓遊戲本身增加了不少深度。

D&D血脈相承

承續前一代的系統，在這次遊戲的系統介面做了點小改變，但是操作起來還是讓人感覺相當簡潔，而這個優點也是由一代所延續下來的，《舊共和武士二》雖然看起來像是動作遊戲，但是它卻是個不折不扣的角色扮演遊戲，打從一開始的角色創造，就讓人覺得似曾相識，筆者馬上聯想到，它是運用第三版的D&D規則來進行戰鬥與角色創作。雖然有人可能會覺得懷疑，D&D不是中古的劍與魔法奇幻世界，怎麼會跟星際大戰扯上關係呢？不過它們之間確實有著密切的關係存在。一開始的人物選擇裡，共有三種職業可以讓玩家進行選擇，在每種職業底下都會有簡短的介紹，可以讓玩家挑選出自己想要的類型。而男女雙方各有16種造型可供玩家進行選擇，技能的部分更是五花八門，點數的配置等等都會影響到之後遊戲的進行，而角色本身的起始基本屬性值也會影響到原力的效果與成功率，如果玩家嫌這個部分太麻煩，也可以略過這個部分選擇快速創造角色直接進行遊戲。


▲西斯的刺客正不斷的逼近最後的絕地武士。


◀穿上採礦服拿刀的的女主角頗有電影Blade般的感覺。



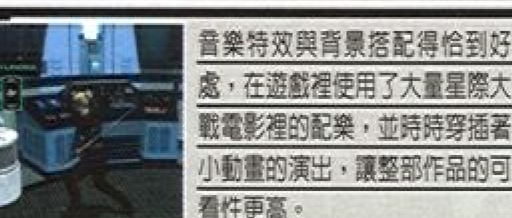

畫面指數 8

畫面雖然在水準之上，但是比起目前最熱門的第一人稱射擊遊戲比起來仍然要略微遜色一點，人物的動作也有點僵硬，但是整體的表現上仍然相當不錯。



操控指數 9

遊戲中採用第三人稱視點來進行遊戲，在操作介面上，維持著前作的簡潔，操作上相當的順手方便，此外玩家也可以按下暫停鈕觀察狀況之後再行動，操作上兼具策略思考以及簡單化。




音效指數 9

音樂特效與背景搭配得恰到好處，在遊戲裡使用了大量星際大戰電影裡的配樂，並時時穿插著小動畫的演出，讓整部作品的可看性更高。

內容指數 10

整個遊戲最值得一提的部分就是遊戲的劇情與內容，玩家可以藉由與遊戲角色對話與互動來產生多樣化的劇情，在對話上的豐富度也相當令人讚賞。

平均指數 9

以一個RPG而言不但深具遊戲性上相當完整也具有深度，在自由性上更是難以挑剔，能夠讓玩家充分享受到扮演一個角色的樂趣。這款遊戲也是繼前年發售的大作舊共和武士一之後再度令人期待的遊戲之一。

在遊戲裡面玩家可以藉由打倒敵人或者是開啟路旁的箱子、尋找廢棄的機械、屍體等來源找到各式各樣的道具，這些道具單一看似無用，但是其實都是製作物品，或是通過關卡時所不可或缺的原料，這些道具可以進一步在工作檯上進行合成，隨著技能等級提升可以合成的物品也越多，但是這些琳瑯滿目的物品組合光是瞭解功用上就要花上不少時間，而物品部分的內容解說之多更是不需贅述，一開始可能無法隨心所欲的去合成自己想要的道具，但是隨著遊戲時間越久，技能等級升高，真要搭配出自己滿意的組合一定得要花上不少時間；這次與前作一樣同樣有可以組隊一起行動，玩家也可以在隊伍裡選擇想要扮演的角色，直接操作他們進行遊戲，且人物交換也相當簡單，只要點選左下角的人物小圖像就可以進行切換，玩家可以自由分配每一個隊員的行動，讓戰鬥變得更具有戰略性；而畫面的表現上，《舊共和武士二》與目前現階段許多第一流的第一人稱射擊遊戲比起來並不出色，人物的動作上也不夠細膩，因為它採用的引擎與一代是相同的，因此在畫面上仍舊維持著一年前的水準，讓背景畫面及人物表現上並不是相當出色。但是這些問題都不足以影響《舊共和武士二》的評價；遊戲裡豐富的全人物語音，多變化性的對話、以及華麗配樂和特效，都為遊戲加了不少分。



◀通道內不斷追殺而來的西斯刺客。



▲與同伴間的對話與行為相決定玩家會成向光明面或是墮入黑暗面。

結論

雖然比起前一代並沒有多大的改變，而且製作公司也不再是Bio Ware，但是全新的劇情以及更多的人物，以及技能、道具等，都為這款遊戲增添了不少可看性，讓《舊共和武士二》仍舊是一個內容豐富的遊戲，而劇情上面更是不可錯過的重點之一；不過還是有些問題是必須要提起的，全英文的對話以及發音，雖然是相當棒的設計，但是對於英文不是很好的玩家是一項相當大的挑戰，尤其在遊戲中最重要的部分就是對話，如果要讓遊戲按照自己的意思進行需要在對話上面下點功夫才行；而戰鬥節奏也比較慢一點，雖然看起來像是即時的戰鬥系統，不過遊戲中卻是可以讓玩家暫停進行思考下達策略的半即時式。這個模式與Bio Ware公司之前所推出的《柏德之門》系列類似。筆者本身雖然接觸RPG遊戲的時間比較少，對於PRG不能說在行，但是《舊共和武士》的表現整體而言相當完美，是喜愛角色扮演與星際大戰玩家所不容錯過的好遊戲之一。



▲一開始Ebon Hawk遭受到攻擊，全員不是受傷就是死亡。

上手指南

❶一開始的修理飛行船如果不想花時間也可以直接由對話中跳過，直接進行下一段劇情。

❷玩家一開始出了醫療艙後可以到左邊的電腦進行調查，開啟右方的艙門。

❸正前方的門需要藉由使用光劍或者是電漿火把開啟，玩家可以在右邊艙門的屍體身上搜索到。

❹在與凱雷雅的對話會影響自己增加自己的光明面點數或黑暗面點數，想走特定路線的玩家需要考慮一下對話內容。

❺當自己不曉得要做什麼事情的時候可以開啟日誌(Journal)看目前所有任務以及提示。

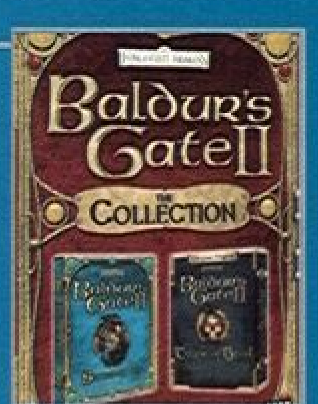
相似遊戲推薦



舊共和武士

由Bio Ware公司所製作的舊共和武士，講述著Raven與Malak之間的戰爭，同樣具有相當高的自由性與豐富的劇情，也是當年度的年度最佳遊戲。

博德之門系列

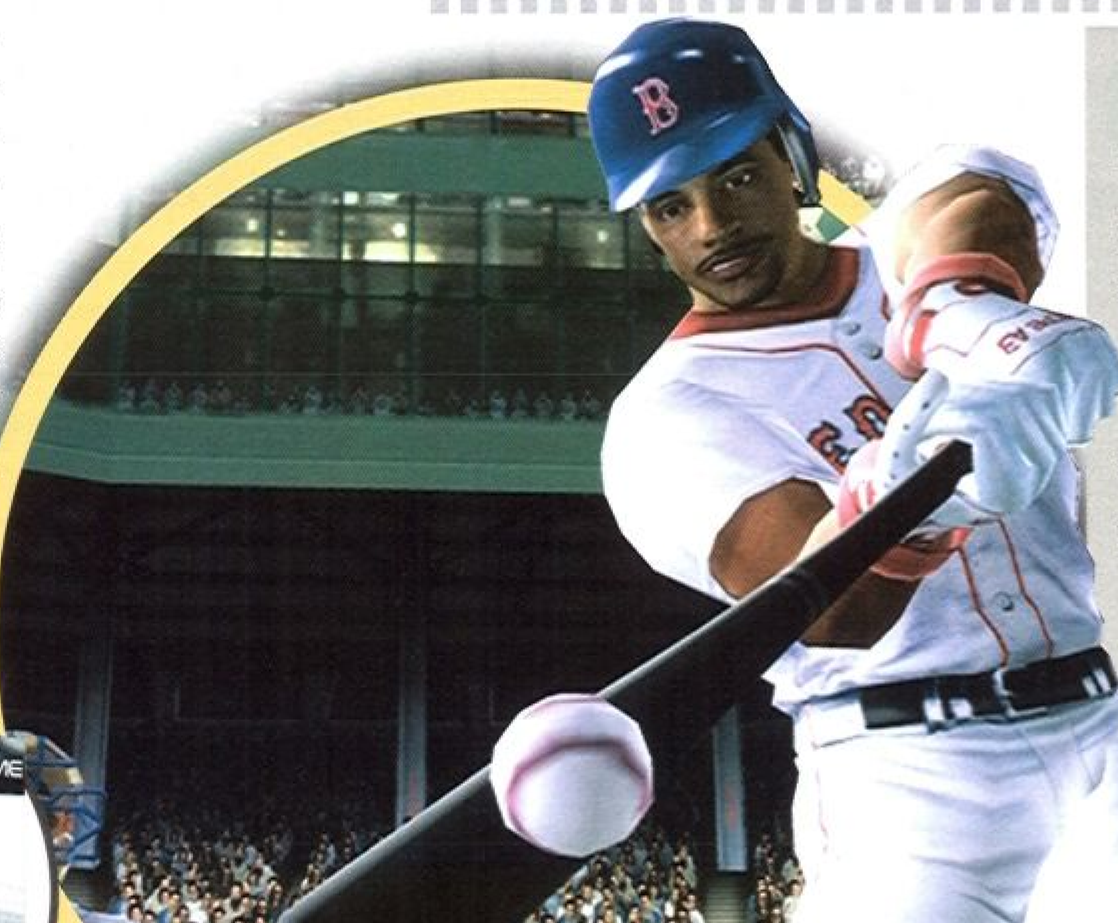


同樣由Bio Ware公司所製作的RPG遊戲，具有高度的自由性以及人物互動，故事架構在中古劍與魔法的幻想世紀，在遊戲裡，玩家還有機會遇見活躍在小說中的傳奇人物與他們一起進行遊戲。

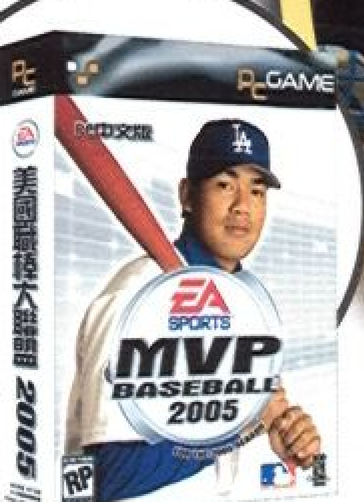
美國職棒大聯盟2005

撰稿作家：藍星鴨
製作公司：美商藝電
代理公司：美商藝電
遊戲類型：運動類型
建議售價：NT$ 1090
基本配備：CPU PIII 800以上、RAM 256MB、1.6GB硬碟空間、Direct X9相容之3D AGP加速顯示卡





在今年《美國職棒大聯盟2005》仍然承襲以往Baseball遊戲模式。而與前一款《美國職棒大聯盟2004》的差異性在於，本作新增了兩種模式：老闆模式管理跟迷你遊戲，讓玩家能進一步感受到經營一支球隊的甘苦跟挑戰精神，另外，賽制方面也提高了不少難度，更增加了遊戲的可玩度。





■官方網址：http://mvp.ea.com.tw/content.asp?src=spring

前排觀衆3D化．展現蓬勃生命力

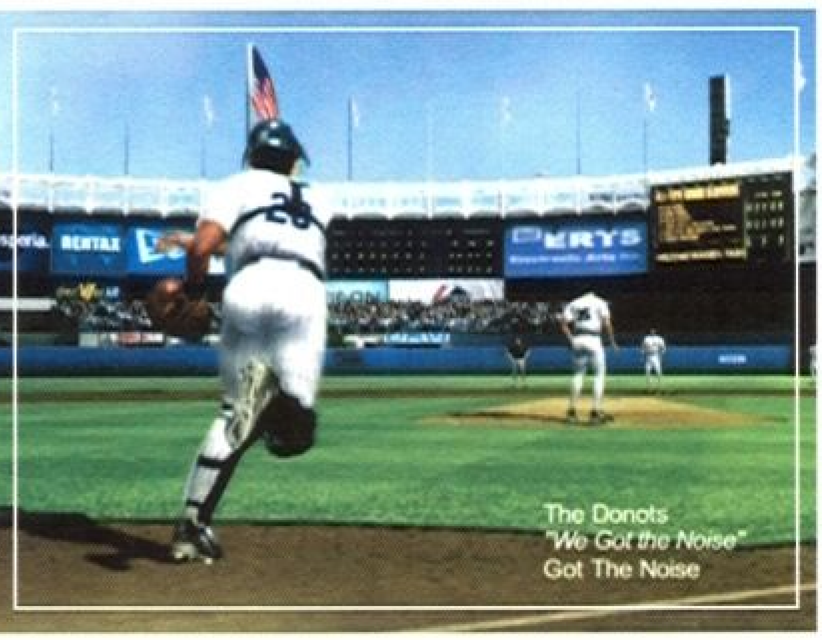
遊戲以去年在世界大賽拍攝的比賽短片為開頭動畫，點選左鍵進入遊戲就會看到與前作相同的選項模式，唯獨在遊戲模式新增了老闆管理模式跟迷你遊戲模式，在選項下的背景畫面還會不時更換大聯盟的CG圖頗具巧思，遊戲的內容其實與前作並沒有太大的差別，不過在球員的臉部描繪有很明顯的進步，已經漸漸能夠抓住每個球員的表情神韻，可惜的是表情仍舊沒有喜怒哀樂的分別，另一方面在觀衆的人物構圖比起前作是沒多大差別，不過，特別的是在前排的觀衆有一部份採用3D呈現，較前作將扁扁的紙板放在觀衆席上來得生動許多，可惜肢體動作依舊只有拍手。就整體遊戲畫面來說倒是頗具真實感。

音效搭配適宜．氣氛熱血沸騰

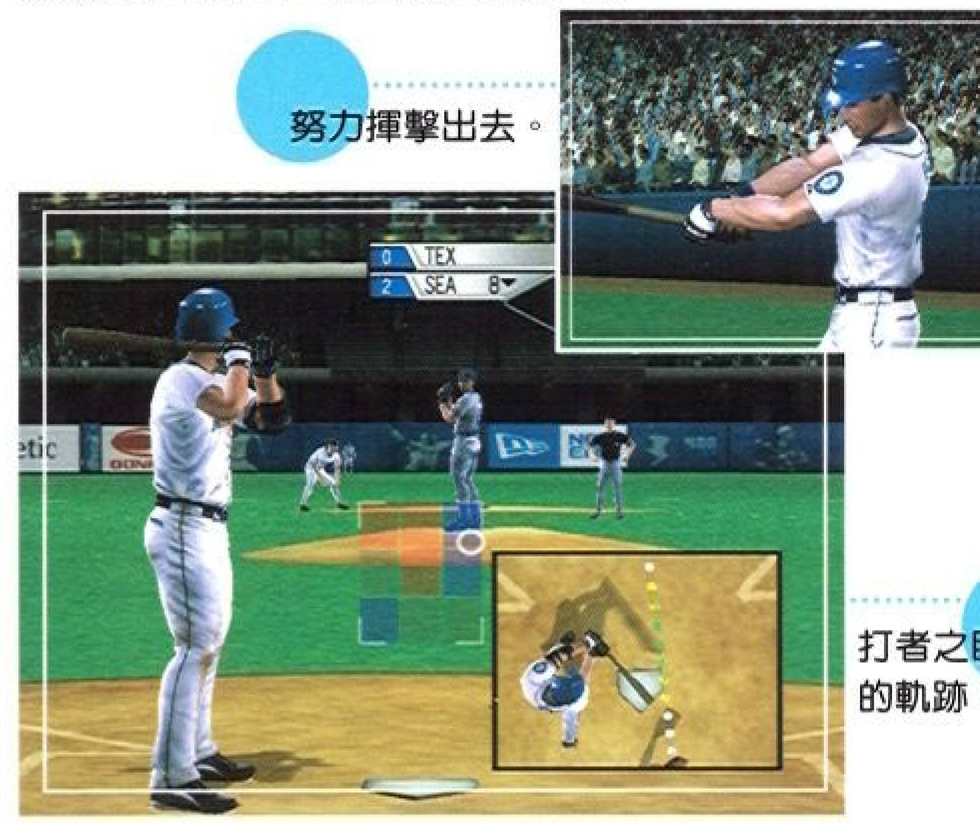
球場上當然少不了現場播報員的播報聲，就整體的播報內容跟前作是大同小異，主要是讓玩家感受到現場看球的熱鬧氣氛，但在音效方面有些許小改變，例如：觀衆的掌聲不會出現在不適當的時機，對於投球的好球、裁判的裁決聲、守備的nice play、被三振的噓聲...等都搭配得恰到好處。另外在背景音樂方面，依照以往的風格選擇具有節奏感又輕鬆的歌曲，與遊戲整體搭配起來簡直是熱血沸騰又活力四射。







遊戲的棒球動畫。



努力揮擊出去。

打者之眼球的軌跡。



在整體投球動作可以說相當流暢，但在飛撲接球的動作仍有些許僵硬，且球員的表情沒有太多琢磨。

畫面指數 8.5



操控方法與前作相差不多，只是在投球的測量器要掌控準確點比較不易，且也提高失投的機率。

操控指數 8



在一場賽制中最重要的就是臨場感，所以觀衆的噓聲跟掌聲也襯托出球賽的精彩度。

音效指數 8



今年的MVP增加老闆經營模式，所以除了要管理球員還要擬定球團經營策略，也使得遊戲變得更複雜艱深。

內容指數 9

平均指數 8.5

MVP2005比起前作差別不大，但因為增加幾種遊戲模式也讓玩家可以體驗不同娛樂效果。

勞心又勞力．老闆甘苦談

今年《美國職棒大聯盟2005》，除了跟以往系列相同可以玩大聯盟球賽跟AA、AAA聯盟球隊外，在今年又新增一個A聯盟球隊，所以玩家在經營四支球隊時顯得更加不容易控制，且冗長的球賽也使得球季變得更長了。本作讓玩家不僅要當經理人去掌控球賽跟球員，更必須扮演起老闆的角色將球團的責任一肩挑起，不但要和球員間互動勤快，還要付薪資給球員，當然面對表現不佳的球員，還可以動用老闆的權力下放二軍，或者您對某球員屢看不爽，還可以公私不分的將他解約，但是這樣做可是會影響該球員的心情，也許以後怎麼求他回來都沒用哦！另外，老闆還得親自過目球探所蒐集回來的情報資料，如果在棒球場上有看到有潛力的球員，還要用高薪去挖角好來提昇球隊的戰力，但除了戰績要好，也要顧慮到球團的利益，身為老闆的您還得懂得促銷球隊產品來增加球團的收入，要是自己經營的球隊戰績不如預期好，會引起球迷的不滿，就會拒絕買票入場，門票收入減少後可能會導致球團虧損，而在打完一整個球季之後，你會發現自己真是負債累累，很可能是因為一次的錯誤決策，購買大型球場讓你入不敷出，而想要再靠其他商品賺取利潤則苦無資金，所以要怎麼去經營一支球隊真是一件難事。在建立新老闆的模式中，除了要當大聯盟的老闆，還被逼迫要去建立一座球隊專屬的球場，在遊戲一開始就債務纏身，所以當大老闆的你可要苦思經營策略之道囉！

投球．打擊難度雙雙倍增

在本作中新增了一項打擊功能，就是「打者之眼」，在打者揮棒落空時可以透過慢動作的重播，畫出對方投手投出球路的軌跡，雖然可以解析對方的球路，但對於實際打擊的視野也沒什麼幫助，且在本作的九宮格很明顯比前作的九宮格角度視野拉低許多，導致揮擊的視野變窄，想要洞悉投手的球路相對的也變得很困難多了，所以「打者之眼」的軌跡也只能當作參考。此外，在本作中投手準確度變得更重要囉！失投球比例有明顯的增加，假如不小心沒定位在綠色框就很容易形成失投球被轟出安打跟全壘打，所以投球時必須更加小心才行。在打擊方面也不像以往使用鍵盤就能輕輕鬆鬆打出長打跟全壘打，本作在打擊設計方面較著重搖桿上的使用，因為使用鍵盤很難掌握球的動向，且並沒有完全揮擊的功能，只有在使用搖桿才能產生出完全揮擊功能，長打機率也比較高。跑壘方面使用搖桿控制仍然不是那麼順手，因為很容易按到滑壘動作，所以打出二壘安打時，常常會不小心又滑到一壘，當起身要再跑向二壘就容易被刺殺，而使用鍵盤就可以輕易掌控跑壘員的動向，所以對於操控方面仍有改善的空間。

結語

要說《美國職棒大聯盟2005》與前作的差異性在哪？其實整體上差異性並不大，只不過在《MVP2005》當中新增幾種新模式，還有春季訓練讓玩家體驗不同的娛樂效果，但相對玩起來也會複雜許多。另外在今年的MVP中非常注重搖桿的操控，有許多功能仍然必須使用搖桿才能發揮效果，所以建議想要好好體驗這款遊戲的玩家，一支好的搖桿是不能少的。



隊友間互相加油打氣。

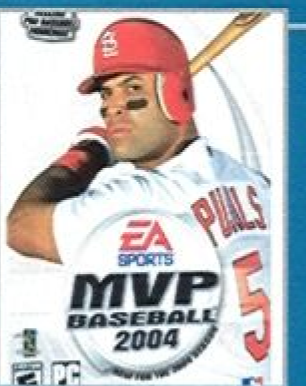


Pokey描繪得跟圖像很相似。

上手指南

1. 想要賺多一點MVP點數，就得多玩玩迷你遊戲的投球跟打擊功能，達到它的最低要求就會得到MVP點數。
2. 想要敲全壘打可以在打擊時用搖桿操作，等守備時再切換鍵盤互相使用。
3. 電腦球隊的投手一開始幾乎都會投離譜的壞球，如果多等一下也許會等到四壞保送。

相似遊戲推薦



美國職棒大聯盟2004

流暢的投球節奏，加上聲光效果俱佳的棒球環境，讓人彷彿置身棒球最高的殿堂。



世界棒球

搶搭雅典奧運棒球熱的風潮推出一款國內自製的棒球遊戲，可以享受打敗世界好手的快感。

REVIEW 評遊戲

模擬市民2：夢幻大學城

撰稿作家：宇宙人
製作公司：EA Maxis
代理公司：美商藝電
遊戲類型：模擬
建議售價：NT$ 890
基本配備：中央處理器：800Mhz以上、記憶體：256MB以上、光碟機：8X以上DVD或CD光碟機、硬碟空間：1GB以上、DirectX9.0b相容、32MB記憶體以上之顯示卡、DirectX9.0b相容音效卡



■官方網址：http://www.ea.com.tw

這年頭如果您還沒聽過《模擬市民》這四個字，代表的不只是您對遊戲的不熟悉，甚至可以解釋成和社會脫了節。《模擬市民》所造成的風潮不止造成了一股奇特的社會現象，就連世界知名的商業雜誌也都紛紛以超大篇幅來報導這款讓全世界玩家為之瘋狂的遊戲。幾年下來所發行的資料片數量不僅僅已經打破紀錄，更是EA在這幾年的一棵重要搖錢樹，如果當年缺少了這款遊戲，EA不知道還能不能發展成像現在的一番榮景。秉持著傳統，在主程式推出不久，第一款的資料片馬上就出了爐。看來EA不僅僅已經建立起《模擬市民》獨有的行銷模式，更堅信這個模式可以在《模擬市民》系列持續成功。

全新生活．活化既有的遊戲模式

玩家在這次的資料片裡玩的是和《模擬市民2》不太一樣的校園生活。由於玩家的身份成了大學生，地點也換成了校園，即使這只是一款搭配主程式的資料片，卻也能從中獲得與主程式不太一樣的遊戲樂趣。玩家在這款資料片裡有兩個重要的遊戲目的，第一就是能從大學順利畢業，第二就是擁有多采多姿的大學生活。和現實生活裡的情況一樣，玩家要在遊戲裡獲得相當的成就還是需要付出一定程度的努力的。如果玩家是以學業成績為目標的話，除了學校每天的功課必須做完之外，學期報告也必須想辦法完成。而玩家在完成這些作業之前，生活上面的某些特定技能也必須要再做精進，不然學業成績將不會有所提升。這樣的概念就好像運動員必須先完成必要的耐力與肌肉訓練之後，才能練習其他技術性的練習一樣。

在這次的資料片裡，玩家除了可以執行一些既有的行為模式之外，還新增加了一個影響別人做事的選項。比方說玩家操控的人物可能會因為指使別人去做某件事，而達到自己的需求，並影響到角色在遊戲裡的發展。除此之外，朋友的意義也不再只是讓派對更熱鬧些了。由於遊戲裡新增加了一個朋友的記量表，玩家能夠影響別人的點數取決於認識朋友的多寡。這樣的設計使得遊戲機制更完整且符合邏輯。假設你想當個能言善道的政治家，有一張拿把死人說活的嘴皮、能把所有帥哥全部迷倒的外表還是不夠的，因為你還需要朋友來幫你建構出一條通往政治人生的康莊大道。這樣的設計不止讓玩家可以用合乎邏輯的方式來進行遊戲，趣味性也會在玩家與NPC多方互動的情況下產生，讓遊戲的不確定性與完成某項特定職業成就之後的成就感大幅度提高。



影響力和職業的發展也有直接的關聯。

優異的成績對玩家的收入有很大的幫助。

	就模擬類遊戲的標準來看，畫面品質相當不錯，用色自然且柔和。	畫面指數 9
	因為對硬體需求很高的關係，過場或載入時都要花費非常驚人的時間，拖垮了操縱的流暢度。	操控指數 7
	雖然在音樂的數量上還有不足，但在歌曲部分的表現非常出色，音效也十分有趣。	音效指數 10
	因為職業、物件、與人互動的關係，內容非常豐富且十分耐玩。	內容指數 9

平均指數 9

在機制上有部分的小瑕疵，否則幾乎就是一款幾近完美的遊戲了。

物件與職業的更新讓遊戲更加豐富

在《模擬市民》的世界裡，物件與職業的更新是相當重要的兩項項關鍵，也是EA維繫這整個遊戲系列立於不敗之地的秘密武器。這款資料片依然維持這個傳統，除了多了命理界、演藝界、藝術家、生物學家四個不同的全新職業領域之外，新的物件更是多到不勝枚舉。比方說是新的假鈔印刷機，就可以讓玩家的模擬市民印製自己所需要的錢；多媒體娛樂販售機還可以買到手機、MP3隨身聽或掌上型遊樂器。這些新的物件都讓整個遊戲變得更加有趣，不過…當然了，您的模擬市民可是要好好專心唸書或賺錢才能買得起這些奢侈品的。



學生中的互動也是大學生活裡不可缺少的活動。

進度讀取機制與流程需要再改進

就整個遊戲來說，《模擬市民2：夢幻大學城》是一款不鼓勵玩家到其他區域活動的遊戲。雖然遊戲裡存在個人、家庭、社區的概念，但這款資料片和主程式一樣，只要玩家想要到自己所居住的房子外面時(比方到圖書館、公園、體育館或其他地方)，就必須打電話叫計程車來把遊戲裡的人物接走，然後玩家就會看到計程車在宿舍門口等你，坐上計程車後，會接過長時間的讀取，接著人物到了想去的地方，要回來時再反向逆推回來。或許是因為3D的關係，遊戲在這些讀取的過程是相當緩慢的，玩家的遊戲樂趣非常容易在這些讀取的過程中遭到中斷，而且這等於是間接鼓勵玩家盡量以足不出戶的方式(當然了…去上課或上班除外)來進行遊戲，無形中也讓製作小組把社區的概念結合的美意打了折扣，可以算是整個遊戲裡相當可惜的一項缺憾。



娛樂大家也可以順便賺到一些外快喔！

自由性超高的一款遊戲

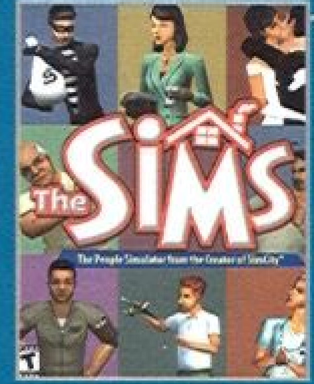
玩家或許早在《模擬市民》時代就已經感受到這款遊戲的超高自由度，這個特質在《夢幻大學城》裡尤其明顯。即使有一定的必要條件，但玩家在遊戲裡幾乎不會感到任何來自外在的壓力。就算玩家的成績平平，還是不會被隔壁寢的漂亮妹妹瞧不起，一個又一個的香吻是和成績扯不上任何關係的。玩家如果希望能當一個品學兼優的好學生，《模擬市民2：夢幻大學城》可以讓您滿足夢想。但如果只想多玩玩呢？《模擬市民2：夢幻大學城》也可以讓您盡興地當個墮落的大學生。這是一款相當不錯的有趣遊戲。



上手指南

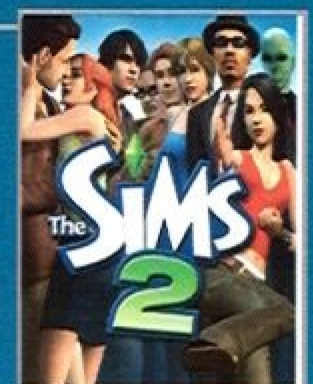
1. 大學生活既短且非常寶貴，遊戲一開始就趕快選定主修來發展吧。
2. 宿舍的房門可以上鎖，但要鎖上時先注意一下有沒有室友被你鎖在房間裡。
3. 要進入遊戲前記得把不需要的程式通通關閉，這樣將有助於縮短載入的時間。
4. 千萬不要錯過期末考，不然即使之前花了很多時間準備功課，成績還是只有拿C的份。

相似遊戲推薦



模擬市民

《模擬市民》系列的始祖。除了遊戲本身就擁有一再重玩的吸引力之外，設計公司還提供了各種編輯工具、新的家具擺飾、新的人物外貌在網站上供玩家下載，讓遊戲的生命得以不斷延伸。



模擬市民2

更有人性的模擬人、全新的遊戲方式、還有新增開創性的基因、模擬人的基因將透過DNA傳承給子子孫孫、這些新遊戲特色都提供給玩家更生動、更真實又更具深度的模擬市民經驗。

洛克人X8

撰稿作家：Alerzart
製作公司：CAPCOM
代理公司：美商藝電
遊戲類型：橫向捲軸動作
建議售價：NT$ 990
基本配備：PIII 1GHz以上、128MB記憶體、64MB以上顯示卡、1GB以上之硬碟空間



■官方網址：http://rockmanx8.ea.com.tw/

《洛克人》系列是日本CAPCOM公司相當具代表性的動作遊戲。從1987年發行最初的《洛克人》開始，爾後陸續又分別推出了《X》、《EXE》、《ZERO》、《DASH》等系列，各自發展出不同的遊戲特色。此次於2005年所推出了《洛克人X8》，則為《X》系列的最新作品。系列中的漫長歷史中，除了《DASH》之外，幾乎都以2D的橫向捲軸畫面為主。這項傳統直到《X7》3D視角的新嘗試後才被打破。話雖如此，此次的最新作再度改為傳統的橫向捲軸模式。



再度混亂的21XX年

故事的背景是發生在西元21XX年的未來，機器人與人類共存的年代。堪稱為《X》系列的固定班底西格瑪依舊在本次現身，幾乎已經成為系列中必備的存在。先不論西格瑪為何這麼耐打，但是如果缺少他恐怕反而才會讓系列作的玩家感到怪異吧(笑)。在這次的故事中，「新型智慧型機器人」是這次的焦點，其中「複製能力」更是其重要的一環，但也是這次事件的起點…。在遊戲過程中，《X4》中使用的過場動畫再度登場，劇情對話也都改成由3D人物直接演出。單以視覺張力，比起《X5》、《X6》的靜態過場進步許多。此外，除了威力驚人的「雙人協力技」之外，最終頭目的「倒數即死技」也是歷代中少見的特色，再加上角色交替，可更換的武器系統，讓遊戲中的戰鬥變得相當有趣。另外，這次的中文PC版本提供了切換英/日兩種語音的功能。除了語音不同之外，結尾的聲優名單也會隨之改變，足以見得其設計上的用心。



連舞刺擊！

難度中高的續作

這次是《X》系列繼第七代後又回歸到橫向捲軸的新作，也難怪不少人認為《X7》具有強烈的試驗性質。話雖如此，即使是橫向捲軸(僅有少數3D關卡)，《洛克人》系列以往的高難度依舊健在；不但幾乎所有的舞台都充斥著需要技巧閃躲的即死陷阱，也有著只能依靠技術面的挑戰存在，再加上此代開始出現接關次數限制，因此遊戲難度依舊是略嫌高的一代。話雖如此，「熟能生巧」這個法則在此次依舊適用，只要下功夫多練習，再難的關卡都能迎刃而解。不過，既然談到遊戲舞台，自然就得提一下遊戲的關卡設計。如同過去的《X》系列一般，關卡由八個一般關卡加上三個魔王關所組成的。在世界各地的各個關卡，配合著各區互異的環境設計，就展現出了各自不同的特色。舉例來說，遊戲中就有著類似於名作《潛龍諜影》般重視隱密性的關卡，充滿科技感的虛擬訓練室，部分場景更是在大樓間飛梭追逐。此外，從《X4》開始的強制捲軸關卡依舊健在，即使視角改為背後第三人稱的視角，但仍舊保持著相當的困難度。不過，令筆者略感到遺憾的是，這次關卡並未帶入《X6》夢魘現象的關卡變化。雖說背景設定的限制，但由於這次的隱藏要素較多，想要收集完全的話，勢必得一再重複進行相同的關卡。老實說，這對於玩家的耐心來說可能是個考驗。



3D模組化的遊戲背景與人物，畫面品質雖未達至頂級，但仍具一定程度的水準。

畫面指數 8



支援鍵盤與搖桿兩種操作模式，即使是鍵盤也能輕易上手。

操控指數 9



嚴格來說，音樂略為平淡，較難以令人印象深刻，但英/日兩種風格的大量語音，以及主題曲「WILD FANG/Janne Da Arc」均值得一聽。

音效指數 7.5



晶片系統的使用、多重結局、難度選擇、以及各種隱藏晶片、人物、評價挑戰，以及流暢的動作表現，相當具有遊戲樂趣。

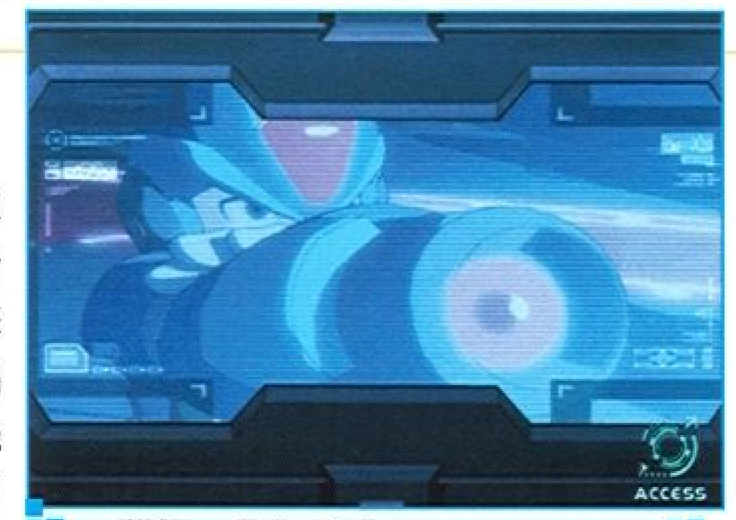
內容指數 9



平均指數 8.5

雖說對動作遊戲新手難度略高，但豐富的遊戲內容與各種隱藏要素，整體表現相當優異，值得嘗試。

賺錢！RPG化？



難得一見的畫面V

這個標題是否有讓您嚇一跳呢？這次遊戲取消了過去吃愛心、拿罐頭等提升能力的方式，而是完全以「晶片系統」來取代。舉凡生命提升、武器能源、接關晶片、新的武器等等，甚至是隱藏角色，幾乎都是以晶片的方式取得。這些晶片除了原先持有的之外，更藏在各個舞台之中。不過，大部份拿取的方式都帶有一些難度，想要收集完全的玩家可能得費點心思了。拿到晶片之後，必須研發之後才能使用；而研發的來源，就是在遊戲進行中所獲得的「金屬」。看到這裡，各位應該理解筆者所指的「賺錢」為何了(笑)。有玩過RPG的讀者應該知道，RPG中除了戰鬥之外，另一個重要的任務就是賺錢。不但武器要錢、道具要錢、復活也要錢，大概沒有什麼能夠脫離這點；而本作正好符合這個類型，接關(復活)的晶片也必須購買，所以說，如何賺錢(？)就成遊戲中的重要課題。那麼，跟RPG化有何關係呢？「晶片系統」的另外一個特色，就是角色的成長。經由在各個關卡中收集到的「金屬」以及「晶片」，可以逐步強化主角們的實力，因此玩家在遊戲中可以確實地感受到「成長」這種RPG的感覺。就這點獨具一格的特色來說，是個相當有意思的系統。

中文化的翻譯

既然是經過中文化的遊戲，自然得談談這個部分。嚴格來說，這次的中文化雖然不會造成閱讀上的障礙，但卻有些小缺失，像是名詞的不統一，語意上的問題等。舉例來說，遊戲中某裝甲頭部配件的功能是「利用頭部攻擊敵人」，中文翻譯卻變成「攻擊敵人頭部」；另一個案例是，必須「利用頭部配件撞擊」，卻變成「用石頭撞破」等奇怪的翻譯。像諸如此類可能按照字面意義直譯的結果，在中文化中應極力避免才是，否則反而會造成不必要的誤解。不過，扣除這類的缺失，遊戲中的中文化相當地徹底，除了開頭選單與評價成績外，幾乎全部都以中文代替(包含HIT COMBO等計算字幕)，動畫中也加入了字幕，對於劇情的了解應該是不成問題才是。



極為強悍的戰鬥機器。

新的標竿

在《X》系列的歷史中，幾乎每三代就會出現一次重大變革。像是《X1》開始的裝甲配件、《X4》的雙主角制、《X7》的3D化與角色切換戰鬥，每一次都代表著新時代的開始。《X8》的特色在於「晶片系統」的概念，然而再度復活的橫向捲軸似乎代表著此為《X》系列最適合的遊戲方式？話雖如此，或許那天艾克斯也會像那來自的波斯的王子一般，再度將視野擴大到360度的範圍。在那可能(？)的一天來到之前，還是請您先回到橫向捲軸的平面世界，期待艾克斯無限的可能性吧！



上手指南

1. 多練習，這是本遊戲最重要的訣竅。
2. 隨時準備刺針防護罩，以免誤觸陷阱。
3. 進行「海上神壇」前，請先將生命與武器能源均提升至最高再去挑戰。
4. 得到女性角色後，只要在角色選擇/開發晶片按Tab鍵即可切換。

相似遊戲推薦



洛克人X4

《X》系列中第一次重大變革，完全的雙主角、雙主線制。流暢的攻擊動作，大量的劇情動畫，精采的故事劇情，塑造出令人印象深刻的角色，音樂表現也相當傑出，即使挑戰度較低，但是表現相當傑出的一代。



惡魔城X：月下の夜想曲

日本KONAMI《惡魔城》系列的經典代表作。延續PCE《惡魔城X：血之輪迴》的故事，大膽地捨棄傳統聖鞭的使用，導入RPG升級成長的概念。種類繁多的武器、道具、防具，以及各種獨特的必殺技與魔法、魔導器的概念，再加上正、逆城的變化，以及多重結局，堪稱為絕對值得嘗試的作品。

夢幻飛機場2

撰稿作家：宇宙人
製作公司：TechnoBrain
代理公司：美商藝電
遊戲類型：模擬
建議售價：NT$ 890
基本配備：P-III以上、記憶體：128MB以上(XP需256MB以上)、光碟機：8X以上DVD或CD光碟機、硬碟空間：300MB以上、支援3D效果，16MB以上之顯示卡、DirectX8相容音效卡



■官方網址http：http://www.ea.com.tw

大約在兩年前，筆者曾經寫信到TechnoBrain這家日本公司，並向這間公司詢問《夢幻飛機場2》有沒有可能發行英文或任何非日語系的版本，當時得到的回答是否定的…萬萬想不到，今天居然能夠看到中文版本的軟體推出，實在是令人大呼意外。《夢幻飛機場》系列的特色就是以可愛的風格來呈現並簡化航管的流程，玩家在這樣的舒適畫面中往往可以體驗到與眾不同的遊戲樂趣，並且完全陶醉在遊戲的世界裡。



可愛造型的簡單航空管制遊戲

如果玩家的遊戲年齡夠長，應該對多年前由華義代理的《夢幻飛機場》記憶猶新。這款遊戲的兩個最大特色就是有著可愛造型的飛機，而且操作非常容易。《夢幻飛機場2》維持了原作的兩個最重要傳統，並且將遊戲中的飛機全都做了簡單的3D化。在這次的作品裡，除了遊戲相當可愛之外，就連手冊與外和包裝都有相當獨到的地方。外盒正面一個大頭空服員手裡捧著一團白白胖胖且長著眼睛的小飛機，手冊除了編排方式可愛之外，甚至還包含了少量的四格漫畫，這些都讓遊戲特色在玩家還沒玩到遊戲前，就已經可以清楚地感受到遊戲的特性，是一種相當值得讚許的設計方式。

由於遊戲裡的飛機都用類似大頭娃娃的方式來繪製，每架飛機的機身都比玩家印象中的飛機還要來得短一點點，不過也因為這樣，肥肥短短的造型變得相當討喜。由於這款遊戲的日文版是早在五年前就已經推出，以致於在3D的處理上面並不能與現在剛剛推出的3D遊戲相比較，不過也因為如此，更加印證了好的遊戲不見得需要頂尖科技的道理。《夢幻飛機場2》的遊戲樂趣並沒有因為3D引擎的過時而打了折扣，不過份炫麗的畫面反而讓這樣的小品遊戲顯得非常突出，並可以讓玩家專心體驗指揮飛機起降的獨特樂趣。說到這款遊戲的操作性，遊戲開發商的獨特創意真是令人不得不佩服。大多數接觸過遊戲的玩家只要一聽到飛行遊戲，一定馬上聯想到一本又厚又重的說明書、複雜且永遠看不懂、記不住的各式專業面版，但是這些聯想，完完全全都不會在《夢幻飛機場2》裡頭讓玩家碰到。以說明書來說，輕鬆的用色、排版，薄薄20張紙就已經徹底解決，其中甚至包含了許多類似製作人員心得之類的文字。即使玩家連這一本薄到極點的手冊都不想看，直接進入遊戲裡也不會遇上太多困難，因為全部的管制指令都已經整合到非常單純的一排指令列裡，玩家只要注意指令跳出的時間，並且按下應該按的按鈕就行，門檻兩字在這款遊戲裡幾乎是完全不存在的。單就操作性來說，這款遊戲就已經擁有幾乎拿下滿分的實力，而如果再把遊戲畫面的可愛與親切程度列入考量，實在很難想像有誰能抵擋得住這麼一款有趣的遊戲。



由於製作年代稍嫌久遠的關係，3D技術並不是相當出色。



畫面非常乾淨且可愛，但用意不明顯，且效果不是十分優良的過場動畫是畫面中少數的缺憾。



畫面指數 8



是一款真正能做到一隻滑鼠走天下的遊戲，玩家在整個遊戲過程中，完全不需要鍵盤的輔助，非常便利。



操控指數 10



飛機與管制員間的對話頗為真實，雖然濃厚日本腔的英文應該會讓玩家覺得有點頭痛，但音效的真實性不減。

音效指數 9

無論玩家是不是飛行迷，都能很輕易地上手。但如果玩家喜歡有點深度的玩法，在專家模式裡也能滿足挑剔玩家的需求。唯一的遺憾是機場豐富性稍嫌不足。

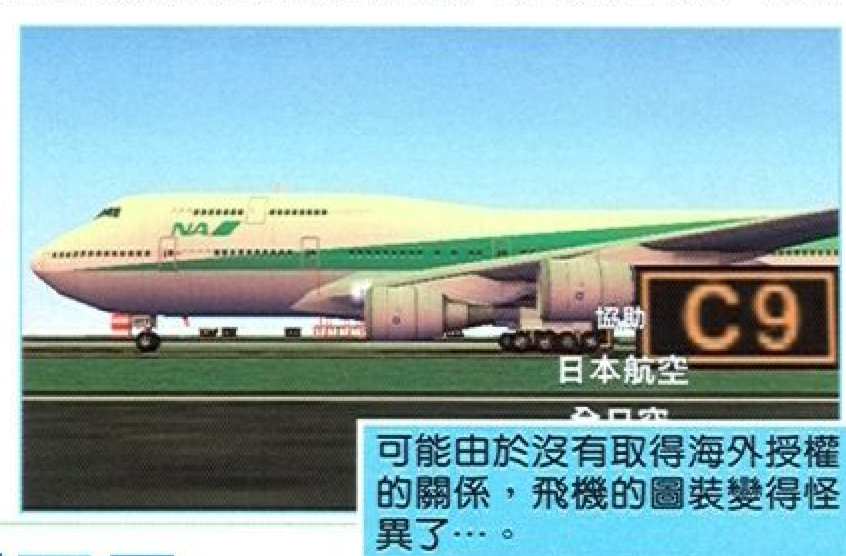
內容指數 9

平均指數 9

簡單的遊戲方式搭配清爽的畫面，輕鬆地營造出進行遊戲所應該獲得的樂趣，相當令人期待資料片的推出。

飛機起降與航管之間的對話相當有趣

雖然一般人可能認為只有航空迷才會對飛行相關的遊戲感到興趣，但是只要您願意試試《夢幻飛機場2》，這樣的觀念可能會從此改變。這款遊戲把繁瑣且壓力沈重的航管流程簡化到令人難以置信的地步，但是卻還能保有關鍵的指揮飛機功能。由於這款遊戲裡的語音是由日本人所錄製的關係，玩家在遊戲裡經常會聽到日本口音濃厚的對話內容。雖然這些日語腔濃厚的英文很難聽得懂，但一來玩家在忙碌的管制過程中可能不會仔細聆聽所有的對話(反正該做什麼事時按鍵就會自動跳出來)，二來訊息跑馬燈可以改成全英文顯示，玩家只需要對照一下就能清楚知道語音到底是在說些什麼了(即使聽不懂英文也能看到全中文的訊息顯示)。雖然有玩家拿一代與二代來比較，認為二代少了以前那種飛機抵達或出發，時刻表在更換訊息時會啪啪啪啪響個不停的聲音快感。除此之外，一代在最後一關有一個必須指揮各國飛機起降的關卡(好像是因為高峰會議的關係)，玩家在這一關裡可以聽到各國腔調的英文，十分有趣。不過這次EA所發行的版本因為少了各國飛機起降的部分，因此玩家在遊戲裡只能聽到純正的日本腔英文了。



可能由於沒有取得海外授權的關係，飛機的圖裝變得怪異了…。

場地變化稍嫌不足

雖然這款遊戲真的非常有趣且耐玩(這是一款你玩完之後，過一陣子還會想要拿出來玩玩看的遊戲)，但在機場的豐富性上就稍嫌不足了。如果沒記錯的話，除了分數要求的不同、白天夜晚、晴天雨天、與緊急情況的處理之外，多年前的《夢幻飛機場》擁有相當多個機場場景，玩家可以在不同機場裡練習飛機的調度。但在這次的《夢幻飛機場2》裡，玩家無法見到羽田機場之外的其他機場，實在也算是遊戲裡有點美中不足的缺憾。目前還沒辦法知道EA會不會代理該公司的其他相關資料片，但其實這款遊戲應該有更多的變化才會更為完整。



速度慢的飛機被速度快的追上，就遂造成任務的失敗。

樂趣是遊戲的價值所在

就整體來看，《夢幻飛機場2》是一款製作得相當成功的小品遊戲。玩家不需要在遊戲裡計較勝負，反正就算調度得不好，也不會出現令人驚恐的畫面，玩家頂多重新來過一次，並小心不要再犯上次的錯誤就好了。由於遊戲本身的特性相當和平且進行方式非常舒適，大多數的玩家應該都能輕易體會到這款遊戲所帶來的獨特樂趣。看到以飛機當主題的遊戲就不想玩嗎？試試《夢幻飛機場2》吧！一定會讓您對這類遊戲徹底改觀！

遊戲裡的介面和訊息幾乎已經完全中文化了。

上手指南

❶注意飛機飛行的速度。螺旋槳飛機的速度通常較慢，玩家必須考慮到後面飛行速度較快的飛機會不會撞上前面飛行較慢的飛機，如果可以的話盡量用指令把速度慢的飛機往較偏外的航道安排，這樣才比較不容易造成追撞。

❷盡量用一條跑道專做起飛、另一條專做降落用。

❸起飛專用跑道的出口盡量和降落專用跑道的入口相對，這樣較能避免飛機的對撞。

❹在熟悉遊戲流程後必須養成盡快做出決策的習慣，否則飛行員的壓力會上升。只要飛行員的壓力值全滿，玩家該關卡的任務就會失敗。

❺除了飛機在天上飛的路線必須仔細觀察外，地面上的動線也必須小心安排。即使是在地面上，飛機還是有相撞的可能性。

相似遊戲推薦

夢幻飛機場

年前由華義代理的遊戲，雖然不知道當時的銷售狀況如何，且遊戲裡不時會出現亂碼的問題，還是受到非常多數玩家的普遍好評。

REVIEW 評遊戲

新同居時代

撰稿作家：發電姬
製作公司：Deep Silver
代理公司：英特衛
遊戲類型：模擬
建議售價：NT$ 1080
基本配備：Pentium III 1G以上、256MB RAM、700MB硬碟空間、GeForce 2以上32MB顯示卡、作業系統為Windows 2000、XP或Me

打從行政院新聞局宣布預計實施出版品分級辦法後，市面上反倒陸續冒出數款以「情色性愛」為主旨的遊戲軟體，包括利迪娜甫發行不久的《幻想空間》系列新作和英特衛發行的本作，以及即將推出的松崗《花花公子女郎》與英寶格《慾望城市》等等。這現象真是讓人倍感趣味！而繼《幻想空間》隨遊戲軟體附贈保險套一枚後，本作也不落人後地激情響應，送出【愛的一發】保險套，這叫筆者不禁對接下來的兩款充滿期待，希望有榮幸看見XXX或XXX等情趣贈品！(XXX請讀者自行意會)



■官方網址：http://www.interwise.com.tw

當我們同在一起

顧名思義，《新同居時代》就是讓玩家在遊戲中體驗同居生活的點點滴滴。剛搬到大都會的兩人，為節省彼此的房租開銷，決定共同承租一層公寓，展開同居時光。因此，替兩個原本互不相識的主角打造生活空間，使他們舒適和樂居住在一起，進而由單純的室友關係逐漸演變成朋友、戀人，甚至結婚，便是玩家於這款遊戲所能獲得的經歷。開始時，玩家先是由十四名男、女中，選定二位作為進行遊戲的主角，除一男一女的搭配外，也可選擇兩個同性別人物。然後是挑選遊戲模式，主要分標準遊戲和自訂遊戲，最大的區別在前者會穿插劇情對話。當玩家順利令一對同居人結婚後，就能開啓原先鎖住的「別墅」功能，讓兩人在週末時前往渡假。當然！這個海濱宅第也如同都市住的公寓一樣需要裝潢。



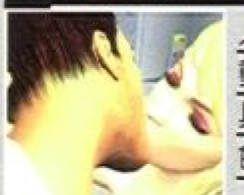
遊戲目的就是讓室友變愛侶。

標準遊戲模式會穿插劇情對話。

成也人，敗也人！

這款遊戲與《模擬市民》的玩法相同，介面設計也幾乎一樣。為居住空間添購必備的家具與基礎美化後，即可於二角色間自由切換，經營他們的日常起居以滿足其生活需求，從清潔灑掃、更衣洗澡，到吃喝拉撒、休閒娛樂，全憑玩家掌控。同時，亦可促使雙方發生互動，增進情感關係。遊戲設計有友誼、浪漫、性愛、娛樂和憂慮等五項指數代表親密度。除最後一項外，點數提昇方法是適時令兩人執行相關的人際互動命令。初始時，互動命令的選擇很少，當該項點數越高時，可下達的命令也會增加。例如：有關性愛方面的互動命令，起始時只有「調情」。依隨雙方戀情的加溫，「舌吻」、「由背後緊抱」、「在沙發上擁抱親吻」和「在床上擁抱親吻」等指令將陸續浮現。至於憂慮點數的提高，則是該人物對他方產生不滿，如果讓點數累積到十點，同居生活將宣告破裂，所以玩家在遊戲過程中應特別注意讓兩人平等對待彼此。

在《模擬市民》風靡全球、連年熱賣下，本作選擇以情愛關係作為切入，還不失為一個想法。但研發人員似乎忘記作為情愛發生體的人類，其實最難搞！一樣米養百樣人，儘管煞有其事地為十四個角色做人物設定，讓他們擁有各自不同的個性。可是，他們的情感表達和動作呈現卻同出一轍，沒有人搞一夜情，也沒有人用不同的姿勢親吻、擁抱！人類的情感反應與互動關係被簡化為幾個制式行為，所謂的「個性」便蕩然無存，遊戲既達不成製作當初的預期，價值也給打上折扣。



人物表情與肢體動作生動自然，遊戲場景和家具物件的繪製也不遜色。

畫面指數 8

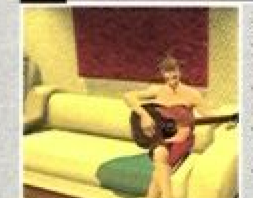




360度自由旋轉縮放的視角，加上物件式導向的介面，操作堪稱順手。

操控指數 8





輕鬆的背景音樂、恰當的動作音效和承襲自《模擬市民》的人物語言，還算稱職。

音效指數 6



製作企圖沒有順利達成，遊戲耐玩性面臨重大考驗。

內容指數 5

平均指數 6.5

在各種限制下，遊戲的樂趣與價值大打折扣。上了馬賽克的台灣版，是款令人擔憂的遊戲。

惡搞相機添趣味

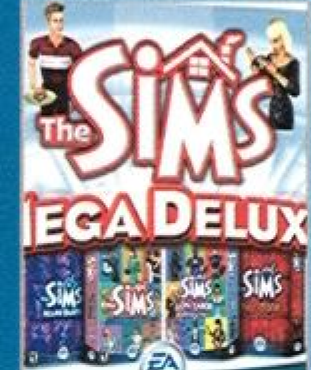
《新同居時代》在設計上還有二個部分與《模擬市民》差異較大。一是成長系統方面。人物被設定成有職業及幽默、打掃、修理、廚藝、浪漫、調情和偷懶等七項技能。隨著遊戲時間的經過，人物會獲得經驗值。玩家若能儘量滿足人物的飽足感、舒適、清潔、體力、娛樂、親密度、性愛和環境等八項需求，如此他們就會感覺心滿意足，經驗值的成長也愈快速。當經驗值積累至一定門檻，人物就能提升等級，並得到技能點數。這些技能點數就是用來提昇人物的技能或職業等級。而拍照功能則是另一項差別較大的地方。被附加上調整臉部表情、人物位置和肢體動作的拍照功能，使玩家可以發揮創意，自由而適度地擺弄人物後，再為他們拍下生動有趣的照片。這點還頗能給予玩家惡搞的趣味。可惜遊戲內容除此之外，便找不到什麼能叫玩家驚喜的特色。幸好，美術方面為本作增添不少分數。優異的3D成像引擎，使人物表情與肢體動作在視角360度自由旋轉與縮放下，依舊細膩自然。遊戲場景與家具物件的繪製也毫不遜色，雖然有些裝飾牆壁的畫作明顯以偷懶方式製成，但還算無傷大雅。相較於美術成就，聲音表現則略顯遜色。輕鬆愜意的背景音樂是還過得去，然而，該有的動作音效和承襲自《模擬市民》那種特有的模擬人語言，充其量只可算是稱職演出。



為你的主角們打造海濱樂園吧！



親密度點數越高，可執行的互動命令也會越多。



適時地讓兩人進行互動，才能提昇親密度點數。

「摧」情之作

最後，我們不得不提一下備受矚目的「情色性愛」這個賣點。礙於台灣法令規範，人物的第三點被改以馬賽克處理，完全不同於歐美版的清涼有勁！所以，除非能和《模擬市民》一樣，有破解馬賽克的程式流出，否則玩家就別妄想看到那些養眼鏡頭了。在房屋空間拘限、裝潢物件侷限、人物角色設限及動作指令定限的情形下，這款遊戲能帶給玩家的樂趣，著實很有限。當兩人世界的風流韻事化為公式，生活僅剩下柴米油鹽這些瑣事，同居還有什麼值得一試？與其說本遊戲是要讓玩家享受同居生活的精彩，不如說它是為摧毀世人對愛情的憧憬而生！



要公平分擔家務，才不會讓人物心生怨懟。

上手指南

❶注意兩人在家務上的分擔比例，以免怨懟到影響同居關係。

❷當人物頭上出現「天秤」圖示時，請儘快讓另一方以熱吻來化解危機。

相似遊戲推薦

模擬市民系列

本系列作絕對是喜歡模擬類遊戲玩家的必藏品！自推出以來就備受男女老幼喜愛，隨一代推出的七份資料片也都讓人愛不釋手。如今，不僅堂堂邁入二代，二代的第一份資料片也火熱發行了。會受到《新同居時代》的重度「引用」，不是沒有道理。

幻想空間系列



從1987年起，本系列已發行有十款以上，以三不五時蹦現的無厘頭笑話和黃腔聞名，堪稱經典級的泡妞名作。不知該怎麼追求心愛的她嗎？跟《幻想空間》學兩招吧！

戰鎚：破曉之戰

撰稿作家：金名志
製作公司：THQ
代理公司：英特衛
遊戲類型：即時戰略
建議售價：NT$ 1080
基本配備：Pentium 1.4G以上、記憶體：256MB、顯示卡：32MB、硬碟空間：2GB以上、DirectX DirectX 9.0b以上



■官方網址：http://www.interwise.com.tw

從八〇年代，《戰鎚》就在TRPG的戰棋遊戲中獨佔鰲頭，提供玩家無數的歡樂。《魔獸爭霸》、《星海爭霸》這些在即時戰略中曾經雄踞一方的暢銷名作，其中的種族設定資料，其實都是來自於《戰鎚》。如今《戰鎚》終於從桌上的模型走入電腦，採用戰鎚40000萬年後的高科技時代設定，將最為人所熟知四大種族：星際戰士、混沌戰士、歐克獸人、神靈族擷取出來做成了一個不遜於以上兩款造型相近的遊戲。玩過後只會讓玩家更愛這種新型態的即時戰略遊戲！底下一起來看。



不再為資源傷腦筋．更專注於操控策略

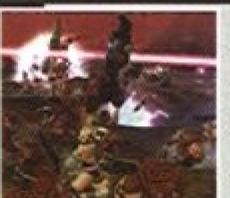
《戰鎚》最大的特點就是改變過去以資源分勝負的傳統策略。因為加入士氣、地形、兵種相剋等因素，部隊數與裝甲數的限制，單純的無腦海兵根本沒用。而資源分配較為大方的地圖，在自動獲得資源的設定下，筆者認為一開始只要佔到最靠近的三個戰略點就足以應付大戰所需，假如都沒有被破壞的話，支撐到終極兵種出來也沒問題。所以除非是很特殊的地圖，例如：遺跡點(終極兵種專用資源點)只有一點的怪圖，其他時候只要能夠擋住敵人的攻擊，都可以升級到玩家想要組成的兵種。開發小組想要的是激烈的前線戰鬥，而不是像過去玩即時戰略直接把兵海過去就算了結。因此注重兵種的組成和接戰時的陣形、地形就非常重要，會大幅影響遠程武器的命中率！基本上遊戲各小隊的AI操控很聰明，玩家只要放到正確的地形位置上，部隊會自動切換最適合的對應武器，有如桌上遊戲般重視每一格的地形設定。因此善用跳躍與隱形達到奇襲、圍攻或削弱士氣的靈活操控，絕對有機會以小博大！此時善用對方兵力被殲滅而亟待生產時，才大幅擴張勢力範圍搶佔資源點、戰略點才是高明的戰略。



火焰類武器對士氣影響很大。



可以在遊戲中縮放到這種地步！



畫面指數 10

精緻的模型躍然於螢幕上。清晰時可以找到許多小物件，模糊時執行速度令人滿意。



操控指數 9.5

非常順手，完全可以依靠滑鼠來控制。講究速度的玩家可以搭配快速鍵，達到更完美的控兵與研發。





音效指數 9

沒有任何缺點，不論是刀斧或是槍砲與爆炸聲都非常寫實。遊戲有全程語音，配音極具水準。

內容指數 9

單人任務內容豐富，可惜並未收錄所有種族。多人對戰則是粗細兼備，戰術多變而平衡。

平均指數 9.5

整體來看，戰鎚絕對是不容玩家錯過的好遊戲！如今推出中文版，玩家再也不需要對單機任務裡的英文感到困擾。也可以在全球遊戲聊天室大廳裡大方地用中文交談。是一款足以改變目前即時戰略遊戲生態的強作。

不可思議的遊戲畫面．聲歷其境的視聽享受

遊戲的視角轉動非常方便，模型的大小伸縮也極為輕鬆！但是遊戲的最低需求配備的標準卻很低，這是《戰鎚》體貼地把畫面簡化的結果。實際上，《戰鎚》最高品質的貼圖，必須用目前市面上最高等級的顯示卡來觀賞才能表現得出來。部隊模型細微的裝備差異、振動的翅膀、猙獰的血盆大口都可以點滴不差的在玩家眼前秀出，只要顯示卡與處理器夠高級！顯示卡等級低也可把畫面拉至極近來觀賞。而模型重視的大小比例也毫無遺漏，巨型機兵的氣勢絕非步兵可比！Relic在《不可能的生物》裡頭獲得的圖像引擎可以組成令人讚嘆的宏偉背景。而《家園》的物理引擎順利地表現了聰明的部隊移動與逗趣的肉搏動作，在在都表現了《戰鎚》這次的用心。看到部隊被一拳打飛的快感，確實比以前只會爆成一團血的設計來得寫實，這也是設計小組想要表現的那種真正的肉搏戰場的快感，真是最高的視聽享受。單機任務也極為不俗，過場動畫的華麗與慷慨的台詞，絕對足以讓大家回味再三。各種神兵裝備的特效，絕對不會忘記炫耀給玩家看，讓人愛不釋手，還連帶促銷了《戰鎚》的實體模型，真是高明的行銷策略。



善用地形防守。



值得觀賞的畫面與語音。

結語

其實戰鎚40000年的原始設定一共有十個種族，在下一個官方資料片已經決定將在劇情中出現過的帝國衛隊放上來。但是對於重度沈迷於《戰鎚》可愛模型的玩家們來說，假如戰鎚願意把另外五個種族也一起擺上來不知有多好！目前《戰鎚》在網路上真是最火紅的遊戲，遊戲大廳隨時有數十個遊戲等待全球玩家的加入。目前獸人派的快攻勝率最高，但這有可能是因為目前玩家還不熟悉防範快攻的手法所致。畢竟一台機兵加上兩三座塔就足以把三隊沒裝備對裝甲重武器的步兵團滅亡。建築物的格檔、防禦陣地的建立，只要玩過幾場就會發現訣竅而不再被歐克獸人快攻欺負，箇中趣味就有待玩家自行體會了。



操控介面方便。



上手指南

1. 地形、陣形與兵種相剋，及英雄技能的使用，是短兵相接最重要的關注點。
2. 部隊限制與裝甲限制，科技升級順序務必熟記。可別卡住以致生產不出來。
3. 星際戰士適合遠射。
4. 混沌戰士適合肉搏。
5. 歐克獸人非常適合突襲。
6. 神靈族注重攻擊但肉搏脆弱。

相似遊戲推薦



萬艦齊發二

無疑地，以部隊為操控重心的星艦3D即時戰略，顯然就是戰鎚採用的物理引擎。想要體會同樣華麗的多彈數陣列型即時戰略，可以嘗試看看這款戰鎚星際戰士們的前身。



魔獸爭霸三

無法不推薦的即時戰略遊戲！可愛的獸人大隊、陰險的惡魔軍團、嬌豔的夜精靈，還有無數擁有特殊技能的英雄們，就是有如此優秀的即時戰略遊戲在戰鎚的眼前，才能讓戰鎚採取進步地重視臨戰策略的，截然不同的發展方向。

評遊戲 REVIEW

康斯坦汀：驅魔神探

撰稿作家：小小隻絨毛狗
製作公司：Bit Studios
代理公司：英寶格
遊戲類型：動作冒險
建議售價：NT$ 1080
基本配備：
PIII-1.5GHz、RAM-128MB、2.5GB以上的硬碟空間、64MB nVidia GeForce2 or ATIRadeon 支援 Direct9c/OpenGL/Direct3D 之相容顯示卡(顯示卡需支援 Pixel Shading)、相容於DirectX 9c之音效卡



■官方網址：http://www.constantinegame.com/

毛狗前不久去看過了《康斯坦丁：驅魔神探》的電影之後，就對於電影劇情的編排、整體音效、畫面甚至是角色的精彩對話都著迷不已，雖然一度毛狗還認為那是公賣局或者是董氏基金會拍的推廣戒菸影片。特別是之前毛狗在看完電影之後還查閱了不少關於原作成人漫畫的地獄星，更加的沉浸在驅魔的世界當中，總算：遊戲製作小組也不辱使命讓遊戲呈現出有如電影般的精采感，讓毛狗是邊玩邊感動的流淚(媽呀～好可怕的遊戲！有點類似PS2的《屍人》這款遊戲的陰森感覺耶)。



絕讚的遊戲風格

老實說，只要看過電影《康斯坦丁：驅魔神探》的玩家們跟毛狗一樣第一次進行這個遊戲的時候，一定也會有種莫名的感動，整個遊戲的開頭動畫也與電影一樣由康斯坦丁幫小女孩進行驅魔儀式開始；老實說，毛狗一度還分辨不出3D開場動畫與電影的差別在那裡(就連康斯坦丁跪臥在小女孩床鋪上進行驅魔的小動作都是那樣的精緻)，這樣的解釋相信各位玩家們應該清楚了解遊戲當中的3D畫面實力有多強悍了吧。整體來說，遊戲畫面屬於類似《江湖本色》的昏暗風格，如果不是因為主角康斯坦丁以基努李維為畫像繪製而比《江湖本色》的主角犀利許多的話，當玩家們啓動《康斯坦丁：驅魔神探》的回身慢動作射擊的時候，一定也會以為在使用《江湖本色》的慢速對峙鏡頭攻擊哩。另外值得高興一點的就是主角康斯坦丁也有著《超世紀戰警》馮迪索的夜視功能：真實視野，康斯坦丁可以利用這項特殊能力在黑暗的場景開路殺敵。

聖水也是怪物的剋星。

另外，值得一提的是遊戲當中所需要的硬體資源極高，以毛狗的電腦配備PⅢ-1G、512 SDRAM、GeForce 32MB MX400顯示卡(WindowsXP視窗灌入DirectX 9c)一度還以為跑不動，因為根據官網所放出的最低要求配備就已經是PII-1.5G處理器、64MB顯示卡還要使用DirectX 9c並且需支援Pixel Shading效果。不過毛狗在進入遊戲的時候還是會有顯示卡支援錯誤的視窗出現，反正能跑就行啦！毛狗我要求也不多啦！

怪物在隔壁房間殘殺警衛，康斯坦丁便成了第一目擊者。



停屍間的謎樣攻擊事件。


畫面指數 9
遊戲畫面採取跟電影一樣的昏暗效果，倍增氣氛；整體來說3D畫面並沒有明顯的貼圖鋸齒狀發生，視覺效果處理的很好。


操控指數 8
遊戲操作方式類似CS的移動方式，畫面介面則是簡約大方，採取玩家如果不使用時候會自動消失隱藏的方式，讓整體畫面乾淨許多。



音效指數 9
隨著玩家場景的變換，背景音樂也會隨著不同地點、角色而轉換，而且保證是場場令人熱血的震耳旋律唷。


內容指數 9
整體來說，遊戲內容近乎於電影的處理方式，並且加入了漫畫小說的劇情在裡面，使得遊戲內容來說張力增加不少。

平均指數 9
喜愛地獄星漫畫以及熱愛電影康斯坦丁：驅魔神探或者是基努李維Fans的死忠玩家群適合此款遊戲喔。

熱血的音樂特效

誠如標題所示，一旦玩家們進入了康斯坦丁的遊戲之後，由於遊戲關卡與關卡間的轉換安排的天衣無縫，再加上遊戲的背景音樂以及特效處理又有如電影配樂一般，很難令人捨得離開遊戲，畢竟遊戲除了動畫穿插安排宜人之外，擔當重責大任的音樂、音效也令人感動的不忍關掉它。



Catch You！
換你們當鬼囉！

你應該不是來當門房接客的吧～惡魔！

迷人的咒語施展

在毛狗進行遊戲的時候，對於遊戲中除了像《CS》一樣拿槍屠殺惡魔(選擇EASY模式時候，彈藥還真是源源不絕的多啊！)、像鐵拳一樣的揮拳海扁敵人之外，還能使用咒語SPELLS攻擊多數的怪物群，不過施展方式則是先用X鍵呼叫出想使用的魔法(使用[]兩鍵來選擇所要施用的法術)之後再按照畫面上順序亮起的隨機四個九宮格數字鍵輸入，就會看到華麗的魔法攻擊撕裂怪物的身軀(重點在於，唸咒時候配的聲音是基努李維的聲音耶...再次感動！)。此外，遊戲當中的謎題大多不難，只要玩家們在隨時啓動真實視野就會看到牆壁上的提示，所以玩家們卡關的情形應該不會常發生才對。整個遊戲計有14個關卡，每個關卡都有令人尋味的豐富內容讓玩家們去進行。如果硬要找出遊戲的小缺點，大概就是此款遊戲目前屬於英文版本，之後改版中文化的機會也不大，但是毛狗可以保證的是，只要看過電影，遊戲當中的對話(會有英文字幕以及英文發音)都能略知其意，因為連毛狗這條ABC到哪都不通的都能看懂了～相信各位英明的玩家們大概更沒有問題吧(經典對白：凸==...For Your Boss: by Constantine)！最後根據毛狗實地測試的結論：遊戲內容豐富，3D畫面場景繪製優良，配樂震撼，是款值得玩家們購買遊玩的難得好GAME啦！



遊戲關卡之間的LOADING畫面。

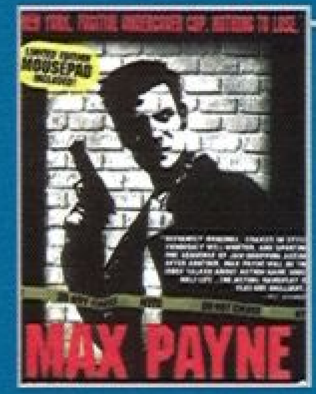
上手指南

❶遊戲當中採取動畫串場帶出故事主題或是任務內容等等交插轉換的遊戲方式，絕對要切記，別殺到無辜的”人類(在這裡包含康斯坦丁的夥伴，受傷的路人警衛等等)”，不然換來的代價就是輕則康斯坦丁自己掛點～重則卡關唷。

❷在玩家們遊戲進行的時候會自動存檔紀錄關卡，但是如果玩家們要自己存檔的話則可使用Esc鍵叫出選單，選取SAVE即可紀錄現在的情況，記得喔～一個名稱角色只有一個存檔格，都是新存檔取代舊存檔的。

❸由於許多的遊戲場景都過於昏暗，所以玩家們最好按Q鍵使出”Ture sight(真實視野)”來照亮地圖。

相似遊戲推薦



江湖本色
在這款遊戲中，玩者將可扮演一名被陷害涉入謀殺罪的紐約市臥底警察Max Payne。在遊戲過程中主角要設法證明自己的清白，並會遭遇多種細膩設計的人物，以及到逼真的城市各地進行探訪。



神鬼制裁
這是一款自由度超高的暴力動作遊戲，主角因為受到惡徒的刺激而化身正義使者，以其獨特的「制裁」方式解決大大小小的罪犯，五花八門的逼供方式是遊戲的特點之一。

越野精英賽2005

撰稿作家：Espada
製作公司：Codemaster
代理公司：ATARI
遊戲類型：競速賽車
建議售價：NT$ 990
基本配備：PIII 1GHz 或 Athlon 1GHz、256MB RAM、硬碟空間：3GB、顯示卡：含VRAM64MB的ATI Radeon 8xxx或更新系列，Nvidia GeForce3或更新系列、支援 DirectX 9.0c的音效卡

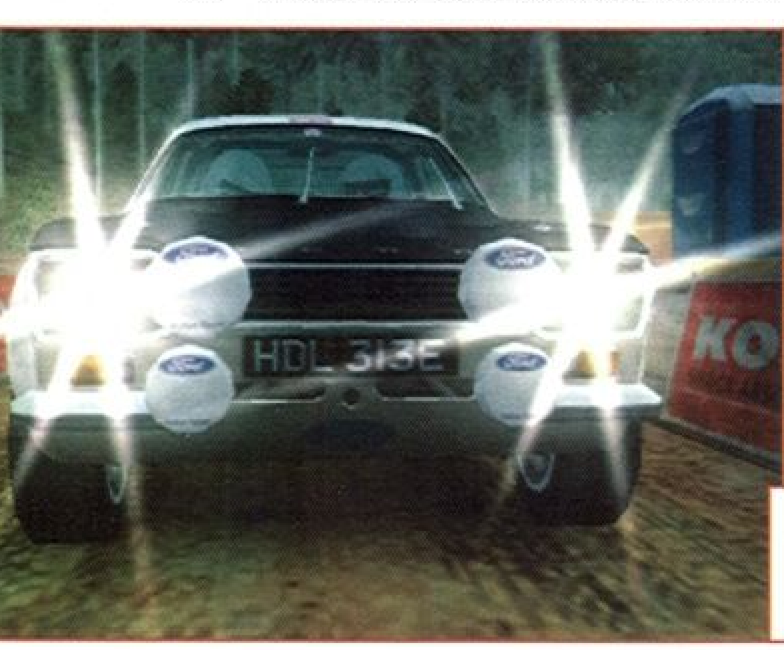


■官方網址：http://www.atari.com/rollercoastertycoon/us/index.php

賽車迷應該還記得2004年中大紅的《越野精英賽04》吧！而製作公司在年底推出《越野精英賽2005》，企圖用更精緻的圖像，以及更細緻的設定，擄獲所有賽車迷的心！當然，多樣化的車輛選擇向來是《越野精英賽》中很重要的賣點，在這一代當中，加入了更多種類的車輛，新增三十款以上的車種可以選擇。這些車種的配備都不一，特性也大有不同。再加上改裝等特性，相信無論是對車迷，或是改裝車迷，都有著無比的誘惑！不過，有些車子必須在考驗玩家實力後，玩家才能開著它馳騁原野唷！

激賞的場景與逼真的車體畫面

既然是越野自然免不了多樣化的場景，玩家仔細去體會，將可以發現每個場景不同的特色，例如：芬蘭雪地中，因為積雪而陷入打滑空轉，或在澳洲演出大跳躍的場景，或者想要享受高速過彎的快感，也可以找到類似《頭文字D》裡髮夾彎的驚險場景！此外，每個道路除了畫面之外，模擬出的加速感和抓地感都大大不同，寫實了越野賽車的性格。而玩家不妨可以嘗試在各種路面走出自己的特有駕車技法！此外，值得一提的畫面表現，就是所謂的傷害受損的畫面。在越野賽車中，免不了東擦西撞。可能一開始亮麗的鈑金，下一刻卻剩下骨架回來。然而遊戲也把這樣特性表現出來，讓玩家不再只是玩弄賽車而已，可以設身處地為愛車的狀況保重(要不然下場系列賽可能進行不下去呢！)，當然喜歡暴力操車法的玩家，還是可以欣賞一下引擎蓋保險桿飛出去的快感啦！



連古董的福特車子也來湊一咖！要開跑囉！

愉悅的背景音及副駕駛的絮語提醒

音效方面，可能是與大廠合作的關係，能夠採樣到各家跑車的引擎聲浪。再加上各家跑車的換檔加速的感覺，每一台車將會給予玩家截然不同的感受！在背景音的部份，無論是原野中的鳥鳴、或是飛機劃過天際的聲音，甚至是圍觀群眾的歡呼聲，都做得唯妙唯肖，值得讚賞！除此之外，副駕駛語音提示部份，由於本套遊戲是國際發行的，將會有五種不同的語音(英、法、德、西、義)發言，不過很可惜的，並沒有中文。不過，光就英文語音提示來說，發音清晰，更重要的是可以重點提示前方跑道的大致狀況，十分實用。最後，在音樂表現方面，開場的主題曲十分動感，十足有刺激人發手一飆的快感。

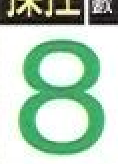


天知道這台車變回來會成怎樣？



無論是道路景色、或是車子外表的狀況，都能模擬的唯妙唯肖，十分寫實！再加上多變的天氣、和各地不同的氣候、土壤，充分襯托出rally賽與衆不同的越野征服感。

畫面指數 9

除了按鍵不能自選以外，其實操控還算蠻簡易的，玩家上手並不困難。

操控指數 8



無論是高亢的引擎聲響或是其他背景歡呼聲或鳥鳴聲都十分逼真，再加上適時的語音指示，令人激賞。

音效指數 9



賽程豐富、場景豐富外，玩家還可以享受到改裝的樂趣！使得本款遊戲趣味性十足。

內容指數 9

平均指數 8.8

大體而言，本款遊戲畫面好，擬真及內容都相當良好，是款值得推薦給玩家(無論是不是賽車迷)的遊戲。

繁複的賽程・強大AI的對手・簡易的操控

在遊戲內容部份，值得一提是區分了很多遊戲的進行方式。首先玩家一開始進入主選單的應該是challenge選項，在此選項中，玩家可以暢玩計時賽的快感，而計時賽中又有分單場關卡賽和系列賽，而無論是哪項，都可以盡情的選擇氣候和時間唷！在此，不管是初試牛刀的新手，或是身經百戰的大將，都可以在此場地不斷練習或是追求更大的刺激！如果選擇Championship就要面臨錦標賽的命運了，這時你所扮演的是Colin Mcrae的角色(他是誰？去看看說明書就知道囉！)看似呼風喚雨的車神，面臨高手雲集的越野車壇挑戰，如果沒有經過前面的試練，不建議玩家一開始上手玩唷！至於Career模式，則是創造你個人的生涯。而這個模式更是能夠表現CMR系列的精神，一進去除了選擇名字與國籍之外，會發現有許多繁雜的錦標賽！然而因為資格限制的緣故，玩家一開始只能參加最低的2WD賽車。必須藉由積分，獲得更好的成績或車子晉級。此外，遊戲中一些被封印住的車子或場景，必須透過玩家在此模式下的良好表現才能解封，更增加許多遊戲的樂趣。在AI方面，CMR系列莫過於有幽靈車的設計。這個設計，與其說是敵手，不如說是另外個指導學習的嚮導，玩家一開始也可以參考它的過彎穿越方式，來讓自己的技巧日益熟練，大體而言十分適合一般玩家上手這套遊戲。而操控部分，非常簡易。基本上方向鍵就可以搞定起步加速轉彎、煞車甚至是倒車迴轉。如果是老手，則可以使用V鍵或B鍵來進退檔(前提是要用手排檔或半自動車唷！)此外，在加上視角切換的話，玩家全部所需要記憶的按鍵很少，方便操作。唯一比較大的缺點是不能自己選擇熟用的按鍵，再加上似乎沒有支援方向盤的設定(包裝上沒有標明)，使得使用上打了點折扣。



原野的泥巴路，容易拖慢玩家的行程。

改裝與修護工程

改裝與修護工程也成為遊戲的核心，首先藉由事業(Career)模式所贏得的獎賞，如車子、及新的裝備，新的陶瓷材料、懸吊系統，都可以成為玩家改裝車子的新趣味。使得本遊戲在沙場原野沼澤外，更增添了改裝車的樂趣！然而，最重要的莫過於車子的修護了，所謂工欲善其事，必先利其器。如果沒有一台好的車子，就算是車神也無法挽回頹勢！修護主要可以分為修理和調整的部份。在正常的系列賽中，會出現車棚的場景，玩家可以藉由車棚下列的選項，選擇修理車子或調整改裝車子。同時也有下次賽場的情報，足夠讓玩家選擇最適合征服賽場的設定。不過要注意的是，修理車子將會有修復時間限制唷！通常為一小時，如果超過會有時間懲罰，讓遊戲增添了許多真實的限制！(不能隨便把車撞的稀巴爛，會很難修唷！)

網路對戰

由於有Gamespy的支援，使了本套遊戲除了單人遊玩或是分時多人對戰外，更有了Online的遊戲性質。不過，受限筆者的裝備而言，無法進一步測試，進行品質。不過就遊戲整體而言，是部娛樂度相當高，但擬真度也不因此降低的遊戲！值得喜愛賽車迷，前來試一試駕馭的快感吧！

上手指南

1. 新手一開始，不妨先從challenge模式下用2WD車型開始練習起，因為事業模式下第一各可以挑戰只有VW polo這種2WD的車款。
2. 一開始玩家所能使用的車款極為有限，玩家可以利用option選單下的secret，取得密碼，到網站解封一些車款。
3. 遊戲進行中，千萬要小心車體的安全，不是玩碰碰車，不需要把車子的狀況搞得太糟，否則下次比賽會吃大虧的。
4. 車子在修復時，可以採取轉向、引擎、齒輪組、輪胎、冷卻系統、外觀的順序！在有限時間內，只要按照這樣順序作重點修復。如果時間不夠，後面的修護可以先略過，以免遭到罰時的處罰。
5. 車子的調校必須看狀況，玩家不妨注意一下賽場情報。有些地方適合用比較軟的懸吊系統或是用比數高的齒輪組，記得可以利用challenge反覆印證一下。

相似遊戲推薦



越野挑戰賽2

2004年中發表的越野賽車比賽，跟著Xbox Live!的網路盛大發行，同樣也是一款刺激十足的遊戲。





跑車浪漫旅4

2004年12月盛大發行，收錄有650種車子，包括越野賽車，還有50多種著名場景跑道可以挑戰。

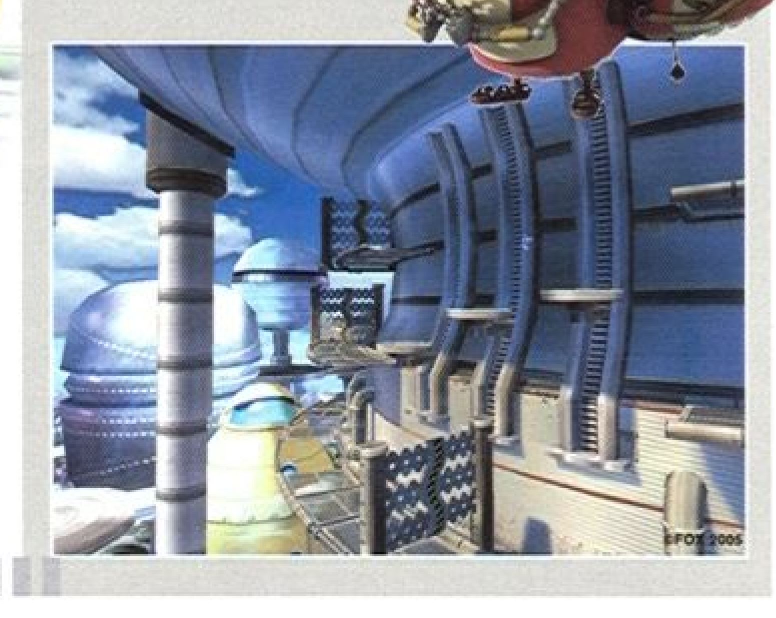
REVIEW

評 遊戲

機器人歷險記

撰稿作家：小小隻絨毛狗
製作公司：Vivendi Universal Games
代理公司：利迪娜
遊戲類型：動作冒險
建議售價：NT$ 499
基本配備：PIII-1GHz、RAM-256MB、1.5GB以上的硬碟空間、64MB nVidia GeForce2or ATI Radeon 支援 DirectX 9c/OpenGL/Direct3D 之相容顯示卡、相容於 DirectX 9c之音效卡

毛狗在接下這篇評論的時候，《機器人歷險記》的電影還沒上映，希望等雜誌出刊的時候，電影已經上映，這樣各位讀者玩家們就可以邊參考電影內容以及故事劇情來進行遊戲，相信會讓大家有更加深入故事軸心體驗遊戲的感動。



■官方網址：http://www.leadinia.com/pc/robots/index.htm

逗趣的遊戲特色

一開場，感人的片頭動畫就以洛尼的爸爸介紹主角洛尼啓動，隨後穿插進入本體遊戲，接合之處宜人，而且一開始毛狗操縱著洛尼(這算是洛尼被犬附身嗎？)奔跑在機械城鎮當中的感覺，看著路人行走(遊戲當中的每位機器人皆可以聊天，商店也能開門進入)以及車水馬龍(本來毛狗想耍電影特技，趁著車輛行進的時候從車底盤一路滑壘穿越的，結果滑到一半就被車子開叭！找死啊！)的感覺真是令人愉悅。遊戲的配備，與《康斯坦丁：驅魔神探》相比還算仁慈，但是也必須顯示卡支援DirectX 9c並且需有Pixel Shading的特殊效果，看起來：這個將會變成以後3D遊戲界的一種流行趨勢或者應該說是基本配備吧。還記得多年前毛狗的GeForce MX400還算叱吒遊戲界，沒想到多年後必須靠著DirectX 9c的更新才能奔跑遊戲，真令人擔心不知道還能撐多久，畢竟遊戲配備的進步比起純OFFICE的工具配備來說還算是提升的快多了(謎之聲：Word打字總不需要3D特效加上即時圖形演算系統...)。

遊戲場景。



華麗的肢體語言

遊戲當中，洛尼的一舉一動、一蹦一跳都充滿了肢體感覺，而且更讓毛狗覺得噴飯的就是當洛尼滑壘時間如果滑行了太久的話，屁股上還會摩擦起火～洛尼會趕緊的跳起來拍掉屁股上的小火哩。另外遊戲當中的跳躍行進搭配上背景場景，交織編出了充滿了動感的一幅遊戲畫面，當洛尼邊進行高難度動作的時候，路人、車子的動作並不會因為洛尼的舉動而停格或是消失，一景一物還是那麼的充滿了人性的現實場景感。當然囉，遊戲當中的每位機器人都有著其豐富的個性以及肢體感覺，例如可以看到年邁的老機器爺爺杵著拐著整個身體激烈抖動的緩慢前進，或者是酒吧的老闆正因為心煩撐著頭靠在酒吧上而懶得理洛尼等等，可見得遊戲製作小組為了不讓電影專美於前，再遊戲的製作上也下了一番苦心。

這個大家伙應該不是敵人吧～不然挺難對付的！



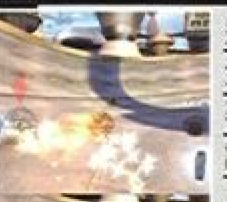
整體來說，遊戲風格畫面就像是看電影動畫特效一般，除了少部份立體感沒來的動畫電影生動外，倒是頗令人讚賞。

畫面指數 7



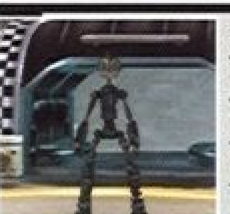
移動方式採取CS行進系統搭配簡單的快節奏特技，但是由於背後鏡頭變化較為呆版，所以玩家們可能要隨時調整鏡頭的位子才方便動作。

操控指數 9



遊戲當中娛樂的和諧音樂悠揚在玩家們的耳邊，隨著角色間流利的英文對話，更加帶領著玩家們進入了ROBOTS的世界中。

音效指數 9



整體來說，雖然是英文字幕發音版，但是字母難度並不高，適合大衆理解，畢竟FPS這類型的動作遊戲就是起而行的對吧！

內容指數 8

平均指數 8

適合喜愛卡通動畫以及擅長使用流利動作解謎過關的快節奏玩家群。

噴飯的音效處理

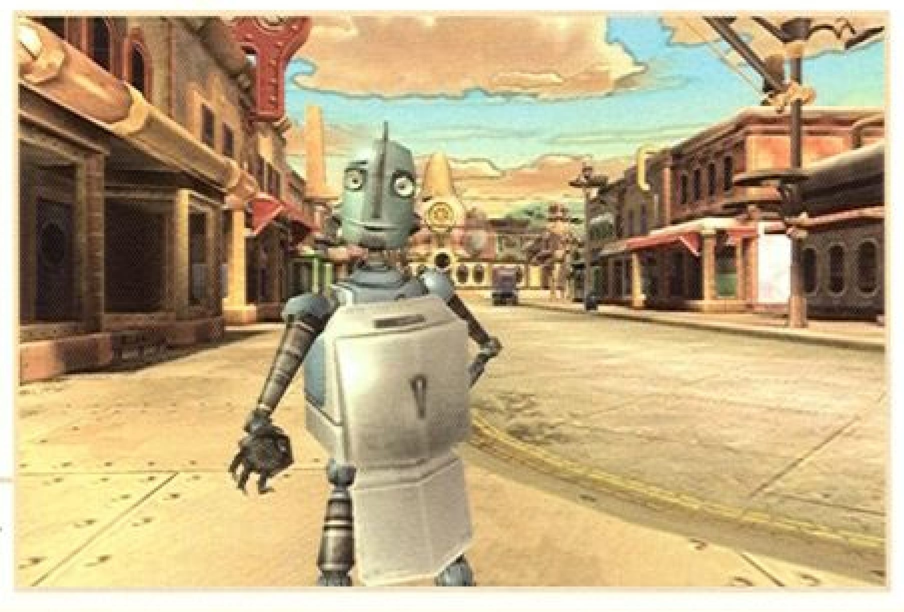
在《機器人歷險記》之中，每位角色的說話聲音不盡相同，當然每位ROBOT都有其特色的聲優幫其配音，當然隨著故事關卡劇情的延伸，更多的場景伴隨出來的是更多豐富的音樂效果，毛狗還記得其中粉兜機器人出場時候的爆笑場景，就像是電影預告當中，羅賓威廉斯聲音演出紅色機器人粉兜一出場就是追著自己的頭到處的奔跑一樣有趣可愛。此外，在遊戲當中，不同的事件或是物品接觸或是啓動也會有其相對應的特殊效果，嚴格來說，處理的恰到好處，有時候還會想多聽一點而一直啓動某樣東西來發出聲響喔，不過用多了可是會引來敵人或者是遭到鄰居的抱怨的。



進行大型賽事中。



洛尼的爸爸正在給洛尼上一門基礎練習課程呢。



關於遊戲二三四

這次利迪娜推出的這款遊戲，趕在電影上映前發行，根據毛狗得知，以便宜499的價格就可以在各大便利商店購買到(就像是7開頭的那間)，這款遊戲也算是利迪娜唯一超低價的推廣遊戲，不過同樣的，也是一套純英文版沒有中文字幕化的遊戲，雖然有中文本的操作手冊，但是或多或少也減低了些許理解遊戲的樂趣，但是幸好，遊戲內容對話與《康斯坦丁：驅魔神探》一般，簡單字母的談話讓許多的玩家都能大致上瞭解遊戲在說什麼以及要做什麼，所以應該影響不大。至於畫面顯示方面，可能是毛狗的顯示卡的關係，某些場景轉動的時候會有些許的鋸齒狀發生，整體來說是以電影為主體去設計這款遊戲，看3D動畫就像看電影一般的感動，至於遊戲內容的立體感就比較沒有那麼動人了，也許是因為3D即時運算各個角色間的關係吧。不過依照遊戲內容豐富程度、3D特效的處理感覺、音樂音效頗有好感，再加上售價便宜，所以毛狗也推薦各位玩家們一起來體驗《機器人的歷險記》啦！



絕對需要技巧性的遊戲關卡之一，我有懼高症啊！

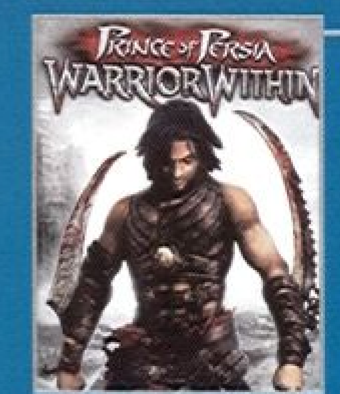
上手指南

❶遊戲當中可以連續按兩次空白鍵雙重跳，好讓主角洛尼攀爬到高處拿取積分零件，另外值得一提的就是某些場景是需要洛尼滑壘才能通過的低處，使用方法就是一邊前進時邊按下Ctrl鍵就會滑行了。

❷洛尼除了可以利用武器用I鍵攻擊壞蛋之外，也能夠用P鍵赤腳空拳的攻擊對手喔，歡迎多加利用～招式還挺犀利的。

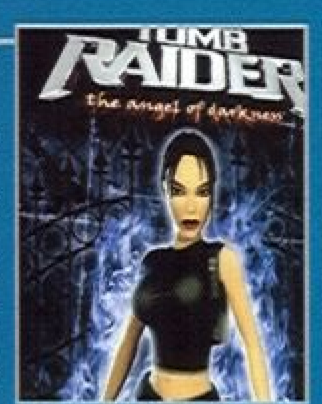
❸遊戲中如果玩家們不清楚接下來任務或者是行進方向的話，跟著積分零件前進就會到達下個任務相關的地點了，老實說應該難度不高，純技巧性質。

相似遊戲推薦



波斯王子：侍魂無雙

遊戲裡有不少場景會出現難纏的敵人，玩家得擅用地形的優勢來解決敵人，當然最精采的還是主角手持雙刀的華麗戰鬥。



古墓奇兵

玩家們最熟悉不過的經典遊戲，女主角羅拉在各個冒險場景中手持雙槍對抗敵人，一路上又蹦蹦跳跳的使出各種令人眼花撩亂的耍帥特技。除了電玩上、羅拉也搬上了大螢幕，獲得了不少玩家們以及電影觀衆的青睞。

沙漠特遣隊

撰稿作家：Jahvet
製作公司：City Interactive
代理公司：昌哲
遊戲類型：射擊
建議售價：NT$ 499
基本配備：Pentium III 1GHz、RAM：256MB、顯示卡:GeForce2 MX



■官方網址：http://www.city-interactive.com/

感覺上好像自911後，各種反恐類型的遊戲就紛紛出籠，無論是即時戰略或是射擊遊戲，恐怖份子不斷攻佔玩家的電腦螢幕。《沙漠特遣隊》(Terrorist Takedown)從其英文原名就可瞭解，本作也是一款以對抗恐怖份子為目的的遊戲。這遊戲給筆者的第一印象，就是『輕薄短小』：光碟一片裝，說明書8頁(真正講到遊戲內容的地方只有操作方式的兩頁…)，硬碟空間300MB。這些種種讓筆者直接對本作產生『小品遊戲』的感覺。小品遊戲並非不好，只要能發揮娛樂效果，照樣還是好遊戲。那本作的表現呢？

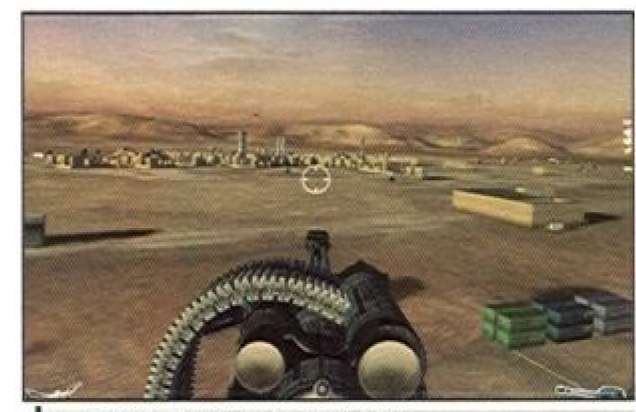


來一個殺一個·來兩個殺一雙

《沙漠特遣隊》是個射擊遊戲，玩家要操作各種武器打擊恐怖勢力。遊戲中能操作的武器共有四種：機槍、直昇機、火箭筒、加農砲，各種武器操作的方法都不同，所以關卡進行的難度也有所差異，不過還好彈藥都是無限。以下就分別介紹：首先介紹機槍。機槍裝配的位置又分成裝在陣地、悍馬車及直昇機的不同，操作機槍時是以第一人稱視點進行，操作方法可說比較簡單，只要注意一點：連續射擊時機槍會開始發熱，若過熱則暫時無法射擊。在難度上，若是操作陣地及悍馬車的的機槍，都還算比較簡單的；但在操作直昇機上的機槍時，因為會一直晃動而不易瞄準，加上有時還會有煙霧遮住視線，所以就有些難度了。接下來是直昇機。駕駛武裝直昇機時是以第三人稱視點，感覺上有點像模擬飛行遊戲，玩家必須一面操控直昇機飛行，一面還要用機槍和火箭射擊目標。聽起來有點難，不過實際進行時就會發現並沒這麼麻煩，因為駕駛直昇機的關卡大都是要攻擊不會動的建築，而且瞄準也比前述操作直昇機上的機槍容易許多，只要運氣好一點，別被太多火箭彈轟到，基本上要完成也不難。

有益智遊戲的感覺

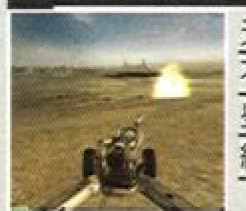
老實說，筆者覺得要把火箭筒操控好，技術的好壞和一個靈敏的滑鼠同樣重要。此時的玩法有點像『電流急急棒』，把火箭筒的準星移到目標(直昇機)時會出現一個小方框，必需要經過一段大約兩、三秒的『瞄準時間』後才有辦法發射火箭擊落它；在這段『瞄準時間』中，準星不可以離開方框的範圍，否則就要重新瞄準。由於目標會一直移動(還好只是沿直線移動，如果會上下左右亂飛，那就…)，所以要如何使準星一直跟著目標就是操作的重點。而加農砲的操作不難，難的是如何擊中敵人。別以為筆者在故弄玄虛。是這樣的，要發射加農砲時，只要用準星瞄準要攻擊的地點按左鍵，砲彈就會準確的落在該處，問題是由於砲彈飛行的路線是拋物線，所以從發射到落下需要一些時間，且在這些關卡中，敵人都是會移動的裝甲部隊，所以要如何在砲彈落地時，敵方部隊也剛好移到該處，可要費些腦筋。



危機四伏的敵方基地。



這艘船上是否藏有什麼秘密？



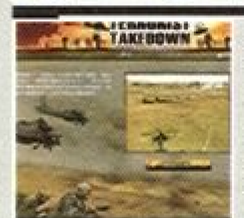
天空和光線效果雖然還不錯，但環境背景就有些死板，貼圖也談不上細緻。

畫面指數 6



簡單的滑鼠＋鍵盤操作模式，要上手並不難。

操控指數 7



真實的武器音效和人員的配音，讓人有身歷其境的感覺。可惜音樂極度缺乏。

音效指數 7



操作四種武器還算有趣。不過總體觀之，還是只能用『貧乏』來形容。

內容指數 4

平均指數 6

反恐類型的遊戲，內容及武器稍嫌陽春，算得上是此類型的入門遊戲，適合純發洩用。

略嫌死板的畫面‧擬真的音效

雖然遊戲的背景是在沙漠中，但表現的也略嫌死板和單調，除了要攻擊的目標區有些低矮房屋外，都是一片曠野和零零落落的樹木，而除了敵人外，整個地圖上幾乎找不到任何會動的東西。基本上也沒有什麼和環境的互動。本作的音效算是有一定水準，無論是直昇機機翼轉動的『啪啪聲』、或各種武器發射的音效都有表現出來，在激戰時確能產生相當的臨場感。此外像任務介紹、關卡進行中的提示都有真人配音。不過在音樂方面可就有點遜，遊戲進行中完全沒有音樂，只有在主選單及關卡結束時才有短暫的配樂，雖然在激烈的戰鬥中實在不容易注意到音樂的存在，但如此處理還是有點馬虎。



前面的敵軍，寫好遺言了嗎？

可以給玩家多一點嗎？

如同筆者之前對遊戲的第一印象，本作的內容也同樣是『輕薄短小』－雖然這並非好事。遊戲共分16關，若不算入因任務失敗而重玩的時間，要全破一次大約只要花90～100分鐘即可，遊戲時間可說相當短。一款遊戲若能讓人一玩再玩，遊戲時間短了些也沒啥要緊，不過本作仍無法達到這個要求。通常在這類型遊戲中，常會出現些隱藏武器或隱藏關卡讓玩家收集、挑戰，但本作中卻缺乏這些獎勵，連過場動畫都付之闕如。完成一個關卡後也沒有統計，所以到底解決掉多少敵軍、花了多少時間也無從得知。在著名的《真三國無雙》系列中，有許多玩家為了達成『百人斬』、『千人斬』，而不斷挑戰同一關卡樂此不疲，本作卻連這點滿足玩家追求『更多、更快』的設計都沒有，頗讓人遺憾。也許會有玩家認為：「無法一玩再玩也沒關係，遊戲時間短也可以接受，只要這100分鐘能給我『百分百』的刺激感就好了。」即使面對如此寬容的玩家，本作恐怕仍要挑戰他們的忍耐極限。由於遊戲中來來去去就是那四種武器，用同一種武器的關卡，過關方式幾乎也都相同，關卡之間也沒啥變化。當玩家用同樣過關模式破了一、兩關時，可能還覺得很新鮮；但一樣的方法還要再用第三次、第四次呢？可能就像例行公事般顯得乏味了。

結語

遊戲在氣氛的營造上算成功，讓玩家能夠體會身處戰地的感覺；操作各種武器的樂趣也不錯，可惜的是，優點也僅限於此。本作的內容太過單調，又欠缺深度，讓人不但沒有想一玩再玩的原動力，恐怕到了後面幾關時就已經有些膩了。如果對畫面的差異不是那麼重視，許多常見的Java小遊戲帶來的娛樂效果恐怕還略勝一籌。倘若製作小組能站在玩家的角度多用點心，本作至少也會是個更加耐玩的遊戲，不過現在說這些都太遲了。



日正當中，敵人休想躲藏。



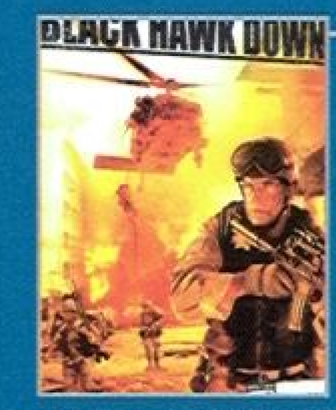
上手指南

❶駕駛直昇機攻擊建築物的關卡，別分心去對付小兵，專心把武器往目標招呼即可，敵方火箭彈的命中率也沒這麼高。

❷操控陣地機槍時，優先對付火箭砲及離你最近的敵人，剩下的敵人幾乎沒啥威脅，慢慢料理他們吧。

❸在關卡中有時會出現油桶，這可是能幫助玩家大量解決敵人的好工具，把油桶射爆讓敵人炸到半空中吧。

相似遊戲推薦



三角洲部隊：黑鷹計畫

遊戲的環境背景不但和本作十分接近，敵人同樣會用致命的『RPG』火箭砲招呼己方的直昇機。在這款以真實事件改編的第一人稱射擊遊戲中，玩家將可體驗到美軍在那15小時的慘烈戰鬥。



喋血珍珠港

從名稱可知，在本作中玩家將要扮演美軍戰艦對空防衛火砲的砲手，在遊戲的99個關卡中，對付從四面八方襲來的日軍飛機。

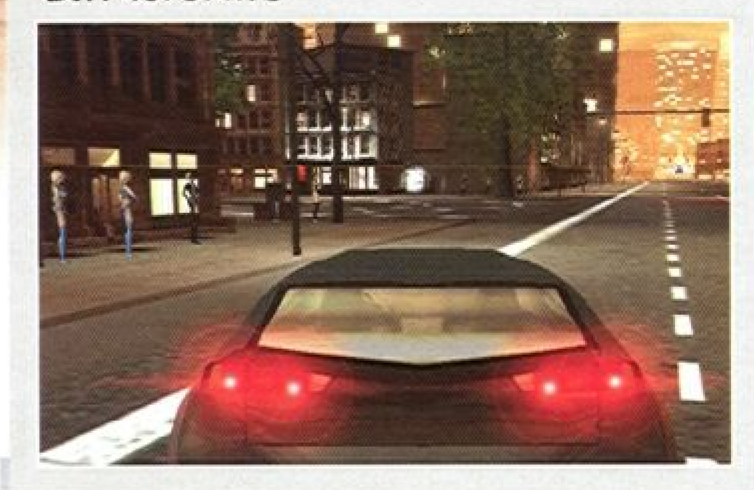
暗夜極道

遊戲類型：賽車
撰稿作家：吉他手
製作公司：Team 6 Games Studio
代理公司：昌哲
建議售價：NT$ 399
基本配備：
PIV 1.8GHz、RAM：512 MB、顯示卡：相容DirectX ATI Radeon 8500或NVIDIA GeForce3以上之顯示卡



■官方網址：http://www.team6-games.com

目前市面上的賽車遊戲相當多，而且把「賽車」的元素，融入到別種遊戲類型的也不在少數。而此作－《暗夜極道》正屬於此種類型。話雖如此，吉他手個人認為，《暗夜極道》是一部融合多項遊戲元素，但並不偏向於某一元素的綜合性作品。《暗夜極道》雖然是由一家國內玩家不熟悉的製作公司所製作，但它的聽覺、視覺卻是有一定的水準。話不多說，現在就讓我們看看這家製作公司，它的製作功力如何。



正邪不兩立

《暗夜極道》的故事背景是發生在美國的曼哈頓。在當時，有一股強大的惡勢力，在此處竄升，其當家老大是一位名叫Yasmin的冷酷女子；為了要抑制這股惡勢力，曼哈頓警方派出以Angel為主的警力，打擊並掃除這股勢力…。本遊戲可說是一部「警匪」遊戲。在遊戲開始之初，玩家們可選擇要扮演正義化身的Angel，或是冷酷無情的Yasmin。遊戲的進行，是以解任務為主，玩家們必須要解決上頭所交代下來的任務，才能繼續接下一個任務。在遊戲中，有一個很特殊的現象，就是女性的出現比率蠻高的，除了主角是女性之外，配角部分的比率，也是女性要來得多一些，不知道是因為製作公司覺得當今的遊戲中，男性角色的比率較高，為了要「兩性平等」（？！），於是使用女性來做主角，還是說美國曼哈頓當地就是這幅景象？！不過，吉他手認為這也算是此作品的一項特色。由於《暗夜極道》是一部「警匪」遊戲作品，因此必然會有武器方面的交鋒。在遊戲中，武器的種類有5、6種之多，有機槍、飛彈、及導向火箭...等，每一種武器都有其破壞性及實用性。在《極速快感》中，用來增加車子速度的「氮氣」，也被導入到本遊戲中，而且「氮氣」的量，可以被補充。《暗夜極道》這部作品在某些部分的表現是值得稱許，但某些地方的設計，卻有待加強，至於是哪方面該加強，看了你就知曉！

有點誇張的設計

遊戲有待加強的部分，有下列幾項：第一，是過場劇情的處理方面。在過場時，只看得到一些車子、爆炸…等跟劇情相關的動畫，但主要的人物對話部分，則是使用類似「漫畫」的方式，來交代，這樣的方式，嚴格來說，會有「膚淺」的感覺；第二，則是人物能力方面。在Yasmin陣營中的某一個任務裡，主角要下車去清除敵人。筆者突然心血來潮，伸腳去踢車子，正常的情況下，主角應該會很痛，沒想到，卻是車子很痛，因為車身被我破壞了一部份…？！這種功力，我看只有金庸世界裡的郭靖、洪七公等人才做得到吧！有點給他誇張…；另外，由於遊戲本身並沒有困難度的設定，所以，有可能是筆者本身的技術性問題，或是遊戲本身的難度有點偏高，因此，在接某些任務時，會深深的覺得這是一項「不可能的任務」。雖然，《暗夜極道》有這幾個需要加強的地方，但玩家們可別因為這樣，就認為這是一款很遜的遊戲喔！因為在聲光效果方面可絲毫不遜色呢！接著就來欣賞它的聲光表現。



快快來受死吧…



雖然不是大廠牌的作品，但畫面的感覺，仍然是相當不錯，具有一定水準。

畫面指數 7



本遊戲在操控方面，是筆者認為比較差的部份，不論用鍵盤、搖桿，都不是很好操控。

操控指數 6.5



平均指數 7

遊戲整體而言還算可以，融合了多種遊戲類型，增加遊戲的豐富性，有興趣的玩家可以一試。



開場音樂說明了該遊戲的風格。至於其他的背景音樂部分，也算製作的良好。

音效指數 8



遊戲是以任務的方式進行，不過在交代劇情的部分，卻只用類似漫畫的方法帶過，感覺蠻敷衍的。

內容指數 7.5

值得鼓勵的聲光效果

《暗夜極道》的開場音樂，透露出本遊戲的風格。此開場音樂所帶來的感覺，就如同《限制級戰警》中的音樂風格，有點Funk(如果各位讀者有看過這部馮迪索主演的電影，就能體會出這種音樂風格)，筆者本身對於這開場音樂，給予不錯的評價。而在遊戲的進行中，背景音樂會隨著不同的任務，而有不同的配樂，並會隨著玩家所扮演的陣營而改變音樂。遊戲本身有支援「5.1聲道」的功能，雖然筆者的喇叭不是5.1聲道的，但仍然能感受到此遊戲的音效，例如：當滑鼠向右動時，右邊喇叭的音量會較大，有「立體聲」的感覺。而其他的音效方面，如：煞車聲、路人被撞死的叫聲、及爆炸聲…等，都有良好的表現。可見製作公司對音效方面的製作功力，及重視的程度。遊戲中的視覺部分，也是它另一項罩門。遊戲中對於主角車輛的描繪，有不俗的表現，而且在車體毀損部分，也有相當真實的呈現，像：冒黑煙、引擎蓋被撞得掀開來、車身被撞凹…等。遊戲裡的爆炸場面，製作得蠻成功的，這也是值得讚美的地方。另外，在遊戲中，當主角「閒閒沒事做」時，會出現一些肢體動作，不會「呆呆」地站在那都不動。至於像煞車痕、血跡、路燈等背景事物，不用我說，也都是製作得可圈可點。因此，就從聲光效果部分來看，此作品做得相當不錯，有到一定水準。



》》》來吧！X警察…



》》》飛彈發射…



》》》正中目標！！

不容易的操作

《暗夜極道》的操控，吉他手認為是相當不容易的，儘管更換成搖桿，也是很難操控(本遊戲支援鍵盤、搖桿、方向盤)，或許用方向盤來進行遊戲，可能會好很多，有很多錢錢的玩家可以試試看。說了這麼多，各位玩家們應該不難發現，《暗夜極道》的製作公司－Team 6 Game Studio，雖然名氣比較不大，但它在畫面、音效部分的表現，卻跟大廠牌的遊戲製作公司，相差不遠，因此可看出Team 6 Game Studio對於其旗下遊戲的用心程度。《暗夜極道》這款遊戲，認真地說起來，它並不屬於「賽車」類型的遊戲，但如果說是「射擊」、「動作」，卻又不盡然，因此，本遊戲是一部「多元化」的遊戲，而且也適合用來打發時間、休閒之用。



》》》機槍掃射！



上手指南

❶車子在過彎之時，可以搭配手煞車，使得過彎變得更為俐落與迅速。

❷建議玩家盡量裝備「飛彈」及「火箭」，因為「一次就中」，不像機槍，要開好幾十發的子彈，才能摧毀目標。

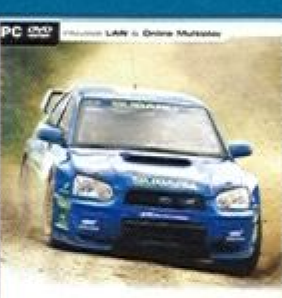
❸在遊戲裡，當車子啓動之後，速度上升的很快，必須要小心地控制，否則很容易撞得東倒西歪，「不成車形」。

相似遊戲推薦

DRIV3R 極道車魂

極道車魂

極道車魂電影雖然為一部警匪對峙的動作片，但是其中加入了許多急速飛車的畫面，讓觀衆從片頭緊張到片尾。在三代續作當中加入了非常多好萊塢影星的配音，讓整個遊戲更像電影。



越野精英賽2005

賽車遊戲當然看的玩的都是車囉！而更多樣化的車輛選擇也是CMR2005中很重要的一點，在這一代當中，加入了更多種類的車輛，新增三十幾種以上的車種可以選擇。

評 遊戲 REVIEW

消防第6分隊

撰稿作家：發電姬
製作公司：Monte Cristo
代理公司：淇倫互動
遊戲類型：策略模擬
建議售價：NT$ 640
基本配備：Pentium III 1G以上、256MB RAM、1.5GB硬碟空間、支援DirectX 9.0C以上64MB顯示卡



■官方網址：http://www.firedepartment2-game.com/

現實生活中，你很不想勞動哪些職業的從業人員？要提到這個問題，「消防隊」三個字大約是榜上有名。這可非關職業歧視，實在是一旦要請他們出場，那勢必是聽聞、看見或更慘的是親身遭遇什麼麻煩事，所以大家應該都希望能免則免吧！不過，要說到《消防第6分隊》這款遊戲，可是讓筆者由獲知淇倫互動要代理後，就殷切地盼望著。在幾番延遲後，終於日前熱騰騰出爐！據說，主編大人為爭取於本期做這款遊戲的評論，還發生了一點小誤會。真是萬分不好意思，但這也讓小的可陷入昏天暗地的趕稿煉獄…。



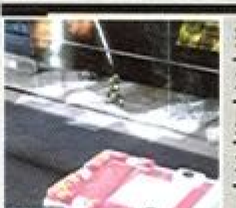
緊張刺激的行動任務

這是一款讓玩家扮演火場指揮官的3D即時策略模擬遊戲。面臨因各種意外事故所引發的火災，玩家必須統率整個消防大隊穿梭火場，先求保全所有受難者與打火弟兄的人身安全，再設法控制火勢、搶救財物，儘可能快速精準地撲滅烈焰，使災難造成的損失降至最低，如此方算達成使命。遊戲提供有教學任務、行動任務和多人遊戲三種模式。玩家在教學任務裡會學習到基本的救援和滅火操作，教學內容清楚扼要，可予人很大的信心。然而，當玩家正式展開行動任務後，將發現這竟只是個「領進門」的課程，真正具備挑戰性與刺激性的「修行」才要開始。行動任務裡共有「都會緊急行動」、「工業區大恐慌」、「郊區野火侵襲」、「全面失控」和「地動天搖」五大任務。每一任務底下又由三個場景不相同的任務組成，玩家可任意選擇進行哪項任務。但因為遊戲的任務安排係由簡而繁、由易而難，所以建議初回接觸的玩家，還是從第一大任務下的第一項任務著手，漸次熟悉各類消防人員的職守和專長、運輸工具的用途和差別，以及從中摸索如何處理各種不同類型火災的訣竅。同樣地，「動作」、「擬真」和「終極」三種遊戲難度，不同難度間火焰強度、可用資源和可犧牲人員數亦有所別，因此也請玩家由「動作」入門，避免大火一發不可收拾！多人遊戲設計有「共享」及「合作」兩種模式，最多支援四名玩家同時連線。共享模式是玩家從全部行動任務中挑選其一進行遊戲，所有參加者在遊戲過程裡皆可對任一單位發號施令。而合作模式則提供一超大型任務地圖，所有玩家分別指揮各自的消防隊，由特定起始點展開遊戲。



任務過程中會不斷出現新的任務目標。

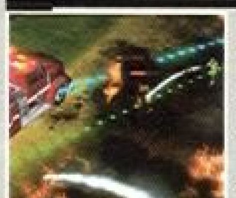
在難以接近的地區，高噴車也能發揮效果。


精緻細膩的物件將遊戲場景打造得極具真實感，讓玩家彷彿置身現場。

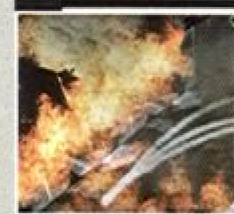
畫面指數 9


操作如一般即時戰略遊戲，通常只需利用滑鼠即可全盤掌控。

操控指數 8.5


以各種音效寫實地交織出災難現場的氣氛，分寸拿捏得宜。

音效指數 8.5


逼近真實的模擬程度，充滿挑戰的任務內容，讓人不忍釋手。

內容指數 9

平均指數 9

可訓練玩家面對危機事件的觀察力、應變力與判斷力，是款具備專業水準的即時策略模擬遊戲。

逼近真實的模擬程度

當玩家選定一項任務進入遊戲，首先會有任務簡報，其中記載任務目標、現場資訊、特定危機、可用資源和發生不同類型火災的或然率等等情報。為能順利完成任務，玩家最好仔細瀏覽此報告。任務起始前會有一小段事件動畫，然後滅火先鋒小隊抵達現場，玩家就要著手調度了！消防大隊的設定相當專業，分工之精細、編制之完整，大概可叫某蕃薯島上的消防從業員哭泣！人員方面分成九種類型：消防員、醫務士、救援專家、技術人員、特殊裝備專家、攜帶式噴槍操作員、毒氣專家、搜救犬訓導專家和危險環境專家。玩家必須針對情況需求，派遣最合適的人員前去處理。例如：當遭遇大型障礙物需要搬移時，就該派救援專家上場；要到高處搬運傷者時，具有攀爬技能的危險環境專家就是最佳幫手。另外，運輸工具則多達十三種，包括：消防車、化學泡沫車、救護車、高噴車、雲梯車、消防船、水箱車、泡沫水箱車、堆土機、越野水箱車、救援直昇機、噴射機和滅火直昇機等。和消防人員一樣，各種運輸工具的作用也不相同，比如：碳氫化合物引起的火災，必須借助化學泡沫車；高樓層的火場，要使用高噴車。唯有正確的指麾，能夠即時消弭災難於瞬間。因為遊戲力求真實模擬，所以火警非但囊括普通火災、油類火災、電氣火災和金屬火災四大類，在火災時容易併發的各種現象，諸如：爆炸、閃燃、回燃、揚沸、建物倒塌、腐蝕性氣體或毒氣外洩等等，也全被納入遊戲。能否即時掌握現場狀況，以臨危不亂的機智立下決定、精準調遣，是遊戲下給玩家的一道戰書。


油類火災要借助化學泡沫車。

上手指南

❶請詳閱使用說明書，特別是有關各類消防人員的專長和運輸工具的用途等部分。

❷在聆聽任務簡報時，請記清遇難者的可能位置和消防栓等水源的所在。

❸遊戲時，請於心中默念大悲咒或播放齊豫演唱的〈大慈大悲觀世音〉一曲，有神助之效。

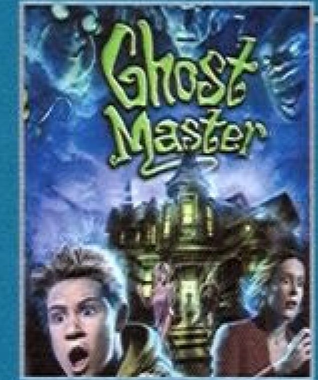
聲色成功營造現場感

這款遊戲的美術表現深具水準。優異的3D引擎讓玩家在自由旋轉和縮放視角時，依然運作流暢。不論遠看近觀，各種精緻細膩的物件都將場景打造得逼真寫實，作為主角的消防人員與運輸工具也不含糊，而動態的火焰和煙塵效果更是充滿說服力，讓玩家感覺猶如真的置身火場一般。在聲音方面，照樣以真實精確為最高原則。背景音樂主要是出現在動畫，遊戲歷程中僅以各種音效交織出現場感。與美術兩相搭配下，忠實地營造了天災人禍所帶來的緊張氣氛，讓心情忍不住蒙上一層肅穆的色彩，也深深感受到自己肩負的責任有多重大，百姓和弟兄們的生命、土地上的一切，怎麼能夠不奮力？

物超所值的經典力作

取材自真實災難事件的《消防第6分隊》，據說製作時還特別請來國際級的消防顧問擔任指導，在他們嚴苛的要求下，本遊戲確實呈現不凡的品質。無論關卡設計、遊戲內容或聲色鋪陳，都近乎無可挑剔。真要吹毛求疵的話，就是操作介面有二個小缺陷。其一，在任務執行中以ESC鍵所叫出的遊戲選單，獨有「放棄任務」的選項，這使得玩家要重頭來過時，必須先返回主選單，才能再次載入遊戲，也就是逼得玩家要重看任務的簡報和動畫。其二，介面上的中文字體略嫌過小，看起來很是吃力。像這樣的小瑕疵，當然是分毫無損遊戲的可玩性。怎麼說，這遊戲不僅考驗玩家面對突發危機是否能有冷靜的觀察力、應變力與判斷力，更刺激玩家去思考像「面對難以周全的狀況時，該如何取捨？」這樣的生命課題。尤其，淇倫互動又訂出如此低廉的售價，可謂物超所值。有興趣體驗消防隊員赴湯蹈火、生死一瞬間的玩家，請供奉一套在家裡吧！

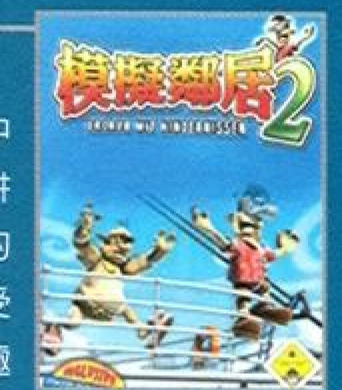
相似遊戲推薦



鬼大師

一款讓玩家驅使鬼魂、驚嚇人類的遊戲。題材有趣、玩法新穎，足以挑戰玩家的解謎力與策略力，深具可玩性和耐玩性。鄭重推薦給喜歡解謎或策略型遊戲的玩家。

模擬鄰居2



玩家在遊戲中扮演設計陷阱以整治鄰居的主角，能享受到搗蛋的樂趣與作惡的快感。是款具可玩性的小品遊戲，售價又相當合理，有興趣的玩家可以下手。

REVIEW 遊戲評

鐵道夢想家二

撰稿：Magician
製作：AURAN
代理：淇倫互動
建議售價：NT$ 890
基本配備：Pentium III 800以上 / RAM 256MB / 支援DirectX 9.0之32MB以上顯示卡



■官方網址：http://www.auran.com/TRS2004/

繼之前推出的《鐵道夢想家Trainz-Ultimate Collection》之後，這次Auran公司推出了Trainz的同系列作—《Trainz．Railroad Simulator 2004》簡稱《Trainz2004》中文名《鐵道夢想家二》。雖然嚴格上說來這款鐵道夢想家二與之前的Ultimate Collection版本的差異並不大，但是這次是Trainz系列首次全中文化登場，而且2004版本內建的列車模組之中有之前Ultimate Collection所沒有的老式蒸氣火車頭系列，所以還是讓我們來看一下吧~。



不完全的中文化

剛剛前面說過，鐵道夢想家二跟之前最大的不同在於這次是以中文化在玩家的面前登場；舉凡從玩家手上的使用說明手冊，到遊戲裡面的浮動說明氣泡，淇倫互動公司這次將鐵道夢想家全面改版成中文介面呈現在玩家面前。但是百密總有一疏，這次在改版之後出來的結果其實並不是令人相當的滿意；舉例來說，遊戲之中有一些說明文件還是英文的，或者是有些部份是讀取官方網頁顯示，遊戲公司也沒有提供中文的網頁服務，而是保留原本的設定，還是直接連接到國外的官方網頁去讀取(例如Train Exchange選項底下)，直接顯示英文的網頁出來。然後在一些選單的部分也會出現像是排版錯誤、顯示錯誤之類的狀況，例如：存檔的名稱預設會變成「新細明體」，然後本來應該分段的文字部分卻黏成一行。不過這次中文化最重要也可以說是最成功的部分是在「車庫」(也就是原本的「My Collection」介面)的介面之下的各式列車說明介紹，對於列車迷來說這應該是一個好消息吧~玩家可以飽覽來自世界各地的列車3D模組，並且一邊閱讀關於這個型號的列車背景、歷史、型號、哪家公司出廠的、從什麼時候開始服務直到哪一年退休，而且不只是列車頭，就連很多載貨車廂、餐車、睡舖車廂都有完整的中文翻譯過來的介紹。而且在中文化之前，對於一般的玩家來說，在手動操作(CAB模式)底下，光是看到那一堆的手動操縱桿就要暈頭轉向，手足無措，完全是個不知道該怎麼辦才好的狀況了，這時候說明居然還是英文的，一些英文不好的人自然會對這款遊戲退避三舍了。但是現在中文化了之後，原本對於玩家來說根本就起不到任何教學作用反而是混亂作用的「教學劇情」關卡，終於可以變得讓人比較得心應手了。這次只要玩家順著教學指示走下去，即使只是小小的鄉民也可以當上列車長喔(笑)。

上百種的列車組合再新增

《鐵道夢想家Trainz》系列最自誇的特色就是內建有可以組合出上百種列車的列車3D模組物件；從列車頭、一般客廂、載貨車廂，到睡舖車廂、餐車、運送各種像是木材用的連結拖車、運送礦石用的連結礦車，在《鐵道夢想家二》的車庫介面選項下都可以一覽無遺；而且其繪製精細的程度可以說，更是讓人嘆為觀止；這一點光是從一個車廂與車廂之間的連結機關部分，AURAN都有用心的給他作出來就可以知道了。但是在車庫介面底下，玩家沒有辦法一次看到整部火車連結起來之後的模樣，只能一個部分一個部分、一節車廂一節車廂、一個列車頭又一個列車頭的這樣子來欣賞，在編輯時選擇好之後，到遊戲中才能看到連結完整的火車，實在是有點可惜兼麻煩。可是在瀏覽3D模組的時候，當玩家打開車頭燈，或是把有些電車才有的高壓電架昇起來時，那種感動的感覺，真的是無法用言語來形容啊。更讓人興奮的是，這次AURAN新增了蒸氣列車頭的系列模組跟操作，玩家可以組合



繪製精細的列車3D物件、模擬地相當真實的物理環境，讓人徜徉在遊戲的世界之中。

畫面指數 9



兩種設計完善的駕駛模式可以讓玩家選擇，繪製地圖工具也可以讓人操作得心應手。

操控指數 8

平均指數 8

一款對於鐵道迷來說最值得一玩的好遊戲。



列車行進在軌道上的音效讓人心曠神怡，但是只有音效讓人覺得單調了一點。

音效指數 7

來自世界各國的玩家們共同設計上百種的列車物件，讓人享受開著自己親手組裝的列車的快樂。

內容指數 8

一個以蒸氣列車頭帶動的列車之後，然後以CAB(手動操作模式)來進行遊戲，玩家就可以指揮列車工人將煤炭一鏟一鏟地鏟進火爐之中，並且適時地調整水量跟蒸氣壓力來微調列車前進的速度，玩家還要隨時注意煤炭車跟水車的存量，並且適時地停靠在補給塔進行補充；在這個模式之下，真的可以讓人感受到以前的火車要能開動是一門學問跟一種細膩的藝術，而不是純粹將煤炭不停地鏟進去就沒事了。但是這些只是「內建」的內容而已，玩家買了正版遊戲之後，到AURAN公司Trainz2004的官方網頁上，拿遊戲中的序號去註冊一個玩家的帳號，就可以從網站上下載世界各地玩家們自己設計、繪製的各種物件或是經過塗裝的列車，以及AURAN自己新增的列車組合。不過代理過來的Trainz2004鐵道夢想家二之中這次似乎沒有提供Paint Shed的功能，所以玩家沒有辦法自己繪製列車了。想要自己進行列車繪製的玩家建議可以去購買《Trainz-Ultimate Collection》來玩玩看。

自己建造屬於自己的火車世界

除了最重要的火車部份，在地圖的部分就像大多數的模擬遊戲一樣，都會有地圖編輯器這種東西的存在。玩家在地圖編輯選單下，可以自己繪製想要的地圖景色；除了一般的地形、地表景色繪製之外，玩家也可以將之前提到過的，從網路上下載的各種物件；像是鐵道旁的建築物，甚至是牛、羊，都可以放到自己的地圖上面去。不過遊戲中「可以動」的東西，除了少數的物件、列車、雲、水、號誌燈跟鐵道柵欄之外，其他東西都是靜態的，加上遊戲中只有音效、沒有音樂，所以一邊聽著列車前進「科他科他科他」的聲音有時候還滿容易就這樣打瞌睡起來了…要是現實生活中的車掌也像筆者這樣那就危險了。比較適合沒事的時候，端著一杯咖啡，靜靜地開著火車欣賞風景。在地圖編輯器之中，玩家還可以自由選擇想要的水色、天空雲朵的造型，也可以啓動時間循環選項，天氣選項，到時候玩家就可以看到日出日落的景色，相當漂亮。

想當列車長的請舉手！！

接下來講到的就是這個遊戲的重點之二了一火車模擬駕駛。在遊戲中AURAN提供了兩種駕駛的模擬系統，一種是接近真實情況，程序比較複雜，操作比較困難的「CABIN」模式(不是指操作設計不好，而是現實情況下的操作對一般人來說過於複雜)；而另外一種則是AURAN提供的，玩家只要按按鈕、轉轉旋鈕就可以操控火車的前進、加速、煞車跟後退的「DCC」模式。剛開始玩，還沒有辦法那麼快上手的玩家，個人建議從DCC模式開始玩起，一方面DCC模式不用記那麼多繁雜的操作程序，而且操作起來速度也比較好拿捏。而真的想要體驗現實狀況的玩家，就可以選擇另外一種的CABIN模式，在這個模式下的操作玩家都要一步一步照著步驟來，比如說要先把煞車的壓力放掉來釋放煞車，接著才能把油門往前推；而老式蒸氣火車的步驟更麻煩，除了要先釋放煞車閥，還要加炭進火爐讓火爐溫度保持在「白焰」的狀態，接著還要打開水車閥門放水進來產生蒸氣，然後還要隨時調整蒸氣閥門來調整速度，煞車的時候就更不用說了，那更加的麻煩了；可是還是得一步一步的來，否則可是會連啓動往前跑都做不到的。







上手指南

❶玩家要隨時按P(暫停)然後用Ctrl+M底下的大地圖模式注意前方的車況，如果有紅燈或者是交會的軌道出現，就要準備開始煞車，以免危險。

❷就算速限顯示為100m/hr，玩家也不要太高興馬上加速到90幾m/hr，小心沒過多久馬上給你來一個40m/hr速限，到時候可是會馬上被扣錢，慘一點還會出軌喔。

相似遊戲推薦

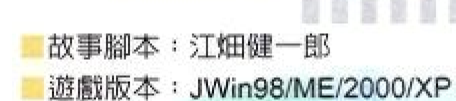


《鐵道夢想家 Ultimate Collection》

鐵道夢想家二的同系列作，基本上內容、操作、介面都大同小異，不過Ultimate版本有內附一些像是Paint Shed的繪製軟體，2004版本裡面沒有。

BlueFlow

撰稿作家：勇者AAA
製作公司：工畫堂
代理公司：工畫堂
遊戲類型：SLG
建議售價：￥9,240
基本配備：
CPU：P3-800記憶體：256MB 硬碟空間：1.6G以上空間以上顯示卡：DirectX7.0a以上支援，32MB RAM，800 X 600，Hightcolor以上 音效卡：DirectSound對應，PCM支援 光碟機：4倍速以上DVD-ROM


■故事腳本：江畑健一郎
■遊戲版本：JWin98/ME/2000/XP

■原畫作家：百瀨 壽
■語　　音：有



■官方網址：http://www.kogado.com/html/iruka/bf/

可說是工畫堂代表作品之一的《POWERDoLLS》在堂堂出了六代之後便沒有新的續作消息出現，而今年工畫堂為慶祝《POWERDoLLS》誕生10週年，推出了新的續作，雖然不是《POWERDoLLS》第七代，但卻延續了《POWERDoLLS》的香火，以全新的劇情全新的架構，重新呈現在愛好者的眼前，感到迫不及待嗎？就看下去吧。



屬於我們的戰爭

因為居住環境的惡化，人口數的增加，人類不得不向宇宙發展，而數百年來這些移居外星球的人們，便在從無到有一步一步的建設之下，努力了數百年，現在總算是有了不錯的成果，但平和的日子並沒有持續多久，自詡為人類母星的地球，因為環境惡劣的狀況並沒有因為科技的發達而有所改變，便開始覬覦這些移居外星居民的星球，進而開始侵略的計畫，為了抵禦地球聯合軍的侵略，惑星ネクタル的政府組成了一支駕駛著藍色巨兵的特殊部隊，在此以惑星ネクタル為戰場，展開了一場為了生存自由的激戰。主角ユアン・オンリー，一名年僅十四歲的少年，一日與兩名友人在密林之中偶然遇到兩軍的交戰，情急之下搭上了遭地球軍擊落的運輸機中的一具戰鬥用機體掩護同伴逃離，但寡不擊衆，就在危急的時刻，一支駕駛著藍色機體的部隊出現協助了少年們逃離，事後，主角得知自己駕駛的是ネクタル聯合軍所開發的新型機種，由於主角乘坐時系統已經登錄了主角的資料，又因為此機種為軍中最高機密，便被強制編入該小隊之中，不過幾場戰事之後，主角體認到自己應該挺身保護自己生長的家園，因此開啓了他新的人生。



★遊戲開頭選單。

不一樣的POWERDoLLS

其實看完故事介紹後，勇者覺得本作的故事和《POWERDoLLS》的的故事架構相似度有90%左右，雖然戰場不同、組織不同、成員也不同，唯一相同的是都是被十惡不赦(？)的地球人侵略，既然如此為何不直接作《POWERDoLLS 7》，根據官方的說法現有的《POWERDoLLS》的架構大致都已底定，遊戲的模式更改的可能性不大，但為了讓更多人認識《POWERDoLLS》，於是製作了這款比《POWERDoLLS》更容易上手的《BLUEFLOW》作為入門之類等等，有興趣可到官網看看在此不贅述。回歸正題，雖然兩個遊戲在故事設定方面差異不大，但是本作卻比《POWERDoLLS》多了一份溫暖的感覺，該怎麼說呢？相較於《POWERDoLLS》從頭到尾都在聽取冷冰冰戰鬥簡報、攻略方針之類的，本作加入了像是AVG故事的對話流程，讓玩家在戰鬥之後多了與隊上的其他成員互動的機會，藉由不同選項的選擇也會發生一些有趣的小插曲，雖然無關戰局但確實讓經過一場激戰後的勇者有了舒緩的感覺，有點像是在玩R・SLG的感覺，整體感覺還挺不錯的，至於會不會像R・SLG一樣可以跟這些姊姊們(主角是十四歲的少年)談場戀愛勒，就自己玩啦。



★說些有趣的吧！




人物設定和機體設定都可算水準之作，但戰鬥畫面能再華麗一點就好了。

畫面指數 7



操作相當容易上手，指令設定也相當簡潔，只是我方AI還是很笨。

操控指數 6



音樂表現不錯，人物配音相當真實，只是戰鬥音效有點吵。

音效指數 6



多了AVG的對話系統使故事更加完整，也更容易融入故事之中，而不是一昧的戰鬥。

內容指數 8

平均指數 8

容易上手加上有難易度調整讓人更容易玩，是想接觸POWERDoLLS世界的最佳入門遊戲。

POWERDoLLS羅刹版

由於為了與原本《POWERDoLLS》作區別，本作並不是由USAGISAN小組製作，而是由製作《羅刹》的IRUKASAN小組操刀，所以整個風格都跟《羅刹》很像，操作指令也跟《羅刹》一樣很容易上手，再加上有難易度可以選擇可說是讓勇者這個飽受《POWERDoLLS》這款高難度遊戲摧殘下的一道曙光，雖然一樣是敵人多、彈幕濃，至少我們家的皮變厚了，再加上偵察機種的新功能，掃蕩戰場根本不是夢，不過，本遊戲卻也繼承《羅刹》的缺點，我方的AI真是笨的可以，明明叫其中一個角色移動了他卻會被樹卡住，受了傷把他請去修理的設施，他卻一直在攻擊敵人，非得要下多次指令才會乖乖的聽話，真讓人哭笑不得。



★好清爽的風阿。

★嘿！看我的。

聲光效果

本遊戲在聲光方面表現的還算不錯，人物圖象設定方面雖然沒有像《POWERDoLLS》的人物看起來成熟冶艷，感覺上比較像是溫柔的鄰家大姊姊外，其他在用色和比例的拿捏也是可圈可點，相當具有水準，而操作的機體的設定也是很有看頭，雖然基本型態不變卻比原來所擁有真實感多了一點超級係機器人的感覺，看上去還挺帥的，不過這次卻沒有機體換裝的紙娃娃系統，不論肩上換什麼武器都是一個樣，倒是頗為可惜，另外，由於前面說過本遊戲風格跟《羅刹》一樣，就連戰鬥畫面都如出一轍，建築物也是完整拷貝，如果能加點新東西就好了。而音樂方面是屬於比較輕快的曲風，雖然也有緊張的的節奏，不過感覺上不會那麼沈重，算是不錯的作品。



★再脫下去就兒童不宜啦！

結語

勇者對《POWERDoLLS》系列算是相當的喜愛，從一代到四代都有收集，雖然說大部分是為了裡面的贈品(華X送的東西頗有紀念價值)，可是對其充滿挑戰性的遊戲性也是受害許久，算是相當有回憶的作品，不過5代和5X並沒出中文版本，導致收集中斷，連光X出的6代也還在觀望中，還在考慮要不要買就是了。



★隊長沒事吧。



★害你擔心了。



★一起作日光浴吧！

特典大賞

本遊戲特典版附贈特製店頭預約電話卡共有五種不同選擇。



REVIEW
評遊戲

でいじーちぇーん

撰稿作家：邪騎士
製作公司：きす
代理公司：きす
遊戲類型：AVG
建議售價：9240(含稅)
基本配備：
CPU：P3-500、
記憶體：128MB、
硬碟：1000MB、
顯示卡：640*480
65536以上，需
DirectX8.1以上

故事腳本：MILLION-FACE
遊戲版本：1CD
原畫作家：田宮秋人
語　　音：有



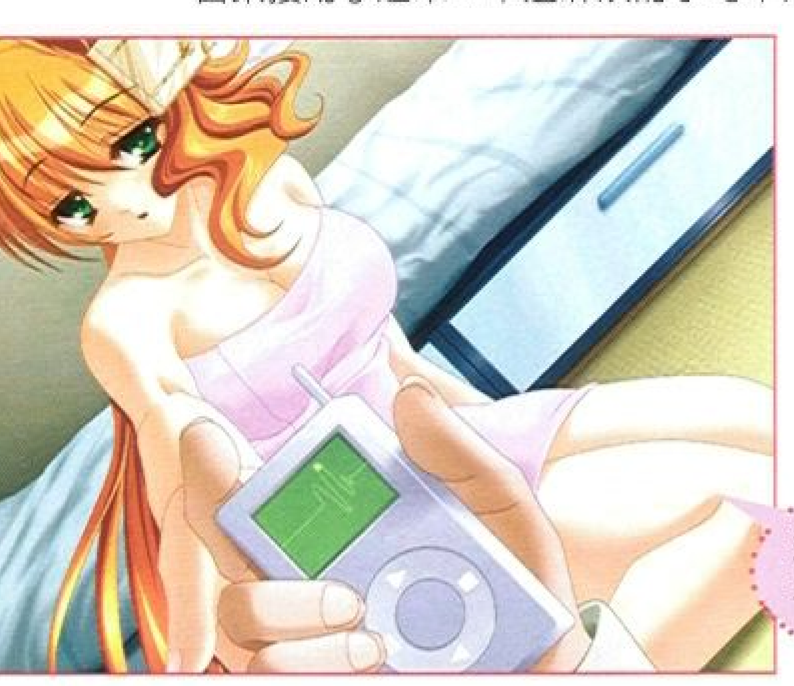
■官方網址：http://saba.to/kisu/

其實在遊戲界打滾了這麼多年，也玩過了各式各樣的遊戲，說真的邪騎士對於現在遊戲界的主流-線上遊戲仍是相當的反感，也一直不懂反覆的練功一點內容也沒有的遊戲為啥能那麼吸引時下的年輕人，一直死命的把時間投入那個無底洞，而且線上遊戲說穿了還充斥著各種問題如：帳號被盜、現金買賣等，要是一個被騙可說是勞神又傷財呢！希望有玩ONLINE GAME的玩家能看開點，別讓無意義的線上生活佔去你太多的時間了。



來自未來？！

遊戲裡的主角御廚衛，是一名在雙葉學園裡就讀的非常普遍且有點貧窮的學生，不過他卻愛上了一名身份相當不簡單的女性－走在時代最尖端「神代重工」會長的獨生女－神代杏子，主角費了好一番功夫好不容易跟她稍為走得比較近了些，在某日放學，主角和她一起走路回家，走到兩人回家必經的公園時，主角下定決心要和她告白，把自己的愛意告訴杏子時，突然一陣怪到不行的雷打了下來並伴隨相當耀眼的閃光，等到這陣耀眼的閃光過去之後，杏子張開了眼睛，她不敢相信自己眼睛所看到的，因為一個怪怪的女孩壓倒了主角，並且和主角當衆接吻了起來；不過麻煩的事可不只這樣，不久之後又有來自未來自稱是主角子孫的女孩子出來報到，使得主角的生活和杏子之間的戀情都出現了重大的轉變，而這些來自未來的人似乎都有其不一樣的目標存在。



這是啥？（眼睛似乎有點亂飄…）

劇情解析

其實玩家一開始玩遊戲的時後可能會覺得怪怪的，不過當玩家仔細去看劇情之後便會對本作頗有趣的劇本感到會心的一笑，因為本作的劇情可說是相當的KUSO，有來自未來的機械人，他的目的竟然是不管用任何手段都要阻止主角和杏子的戀情，因為他們兩人的愛的結晶所做出的A3(人型智慧機械人)將會讓未來的世界限入戰爭的局面；另外一方主角的後代子孫當然是不可能讓這件事情發生，便派代表率領A3前來阻止，這兩方的大鬧使得主角平靜的生活陷入了一片桃色的糾紛中。遊戲裡的結局不論是那一個女主角的END皆蠻出人意料之外的，算是本作有看頭的一個地方！不過說真的，本作的劇情考量上似乎有點不足的地方，該怎麼說呢？邪騎士曾在一本書上看過有一派物理學家的論點是這麼說的，過去是不能直接更改的，因為直接更改的結果只會造成未來更多的未知數，所以面對過去發生的事件只能間接修改(為會發生的事件做好防範準備)，不過本作的劇情似乎沒有考慮到這一點。



這跟山一樣高的紅豆湯是怎麼回事？

畫面指數 7
頗美形的人物設計，和很優的肢體動作，不過出場的角色實在是少了一點。



操控指數 7
普普通通的遊戲系統，只能說是該有的都有了，並沒有什麼專屬的特色。

音效指數 6
談不上動聽的BGM，再加上OP的表現也只有平平，可說是有點失敗的音樂表現。

內容指數 7
蠻有特色的劇情，不過時空上該考慮到的前因後果似乎有點忽略掉了。

平均指數 7
本作嚴格說起來只能算是一套頗成功的小品遊戲而已。

聲光優缺

本作的CG在原畫師宮田秋人先生的巧手下，都有著頗為亮眼的表現，不僅是每一位出場的角色都有著自己專屬的特色，在身材比例和肢體動作的安排上都拿捏的恰到好處，可說是增一分則太豐腴減一分則太消瘦，而且遊戲中各式各樣的服裝造型包準讓COSPLAY的粉絲滿意喔(不過有一點讓邪騎士感到好奇的，遊戲封面上有幾張很Q的CG，遊戲中似乎沒看到耶！)，雖說CG部份有著這麼多的優點，其實邪騎士個人認為本作也是有不佳的地方，那就是出場的角色實在是太少了，除了兩大女主角的戲份比較多一點，其餘的兩位只能說是來串串場的，而且3＋1名(有一位不能攻略)女主角實在是少到不能再少了，也因此使得本作的遊戲性大為降低；而且遊戲中有著舉足輕重的音樂部份，表現上也是相當的不理想，BGM談不上動聽，讓人感覺起來好像是臨時做出來的，實在是粗糙到不行，OP部份雖說有動人的CG頗吸引人，但整體而言還有所進步的空間，能再改良一下應該會更好(不過ED的表現倒是頗有韻味的，雖說只有場景和音樂，卻似乎道出了遊戲裡的種種一切，讓邪騎士感到相當意外)。







結語

其實本作是きす這家公司的第二套作品，對一家新手公司而言邪騎士的整體評論略嫌重了點，不過想在東瀛遊戲界這滾滾黃河中站立起腳步，可是不能有任何鬆懈呢！希望きす這家公司能再多加點油，做出能讓各位玩家驚嘆的遊戲，也希望他們能吸取各方面的長處多方面的發展(嚴格說起，他們家上一套作品似乎比本作還優呢)。




◆你要離開了嗎？


◆喔喔喔~壓倒奧義又出現了！


◆真是一陣輕爽的涼風…。


◆戀情要加油喔～。

咎狗の血

撰稿作家：羽葉
製作公司：Nitro+chiral
代理公司：Nitro+chiral
遊戲類型：ADV
建議售價：￥8190
基本配備：OS：JWin98SE/Me/2000/XP、CPU：PentiumII 300MHz以上（推薦450MHz以上）、硬碟：300MB以上（推薦650MB以上）、記憶體：64MB以上（推薦128MB以上）、DirectX：9.0c、顯示：800x600 Hi Color（推薦True Color）、音效：PCM

故事腳本：淵井 綠
遊戲版本：CD
原畫作家：たたなかなとおる
語　　音：全程



■官方網址：http://www.nitrochiral.com/pc/

其實筆者一直很想問一個問題，就是愛看BL作品的女性同胞們對港漫的接受程度高不高？不可否認大部分的港漫都有過度強調力量的特（還是說缺？）點，還有在畫面表現上過度陽剛（不過近期有不少作品已有改變），但是港漫中對於「男性情感」的描述應該是很容易發揮成BL的題材啊…尤其是近期較為流行偏日式的美少年畫風，不過早些年間港漫給大家的印象太根深蒂固了，大家提到港漫腦中出現的大概都是「口古月」這種狀聲辭跟擺Pose喊絕招的戰鬥…。



樂於培育新人的Nitro+

Nitro+這家公司雖然可說是個「個人風格強烈」的會社，主導該社遊戲走向的總監虛淵玄先生對於「戰鬥」、「武器」這兩個要素有著超乎常人的愛好，加上細膩且對節奏氣氛掌握極為高超的文字敘述，使得該社的作品一向被認為是最具「男子漢味」的代表。而當初子會社chiral成立的時候，確實是令許多「男子漢」們嚇了一跳，一方面是驚訝於如此重陽剛題材的會社會想向女性向市場下手，另一方面就如筆者前言所說的，會覺得這種彷彿港漫的表演手法其實跟BL的正相關性相當高啊！很想看看作出來會是什麼樣子，以及市場接受度又如何。而Nitro+雖然所有遊戲的走向都受到虛淵玄氏的硬派作風影響，但是該社大膽啟用新人的作風算是相當令人讚賞的，而本作竟然願意交給這樣熱愛熱血戰鬥的同人女來製作，不禁要為此等作風大肆鼓勵一番啊！



◆暴走的ケイスケ…好友決裂可是港漫最喜歡玩的一套啊！

還是很鳥的系統介面

Nitro+的介面，其實在從前無語音就有問題存在了，因為log中不會顯示說那句話的人是誰。後來遊戲加入語音之後，光是這個log介面就面臨了更嚴重的考驗，就是不能放語音，加上還是不知道那句話是誰說的，這個該死的log介面似乎沒有要改的打算了…因為兩個子公司CoreMoreco跟chiral也都沿用這個鳥log介面。此外，回憶模式不能自動跟skip也是讓人批評很久的缺陷了，不過還好本作在情景回憶模式是可以用按住shift鍵來快轉，要不然像《天使ノ二挺拳銃》那樣按到快發瘋還看不完一段回憶絕對會讓人想折片。



◆這該說是天真無邪還是已經慣於血腥？



幾乎無可挑剔的畫面表現！人物造形、背景、整體的美術設計都極為出色。

畫面指數 9

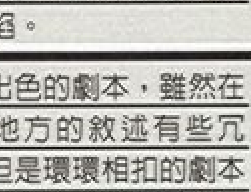



Nitro+的系統最大的問題就是log沒有語音、回憶模式沒有自動這兩點，本作也繼承了這兩大缺陷。

操控指數 5

平均指數 7

以Nitro+歷來作品的水準而言尚稱水準之作，只是不免有些為H而硬轉劇情走向的部分，以及略為冗贅的敘述。不過連結各主線的劇情頗有水準，不失為待望大作。





音效表現不弱，但是音樂卻稍有主旋律過短重複度過高的缺憾。幾首Vocal曲也相當有味道。

音效指數 7



極為出色的劇本，雖然在某些地方的敘述有些冗贅，但是環環相扣的劇本與關鍵時刻的動作描寫拉高了整個劇本的水準。

內容指數 8

不錯的劇情．略顯冗長的文字敘述

如果只玩完一個角色的劇本就要給這個遊戲下評價的話，這套遊戲的評價絕對不會在以往Nitro+作品的水準內。原因就是太拖…以往Nitro+的作品在動作場面的描寫都是相當快意的，而且場景變化跟音樂的配合都是十分緊湊的。而本作的調調跟《鬼哭街》有幾分類似，技藝高超的男主角歷盡戰鬥後結束旅程(不過《鬼哭街》的劇本更為細膩，單線無選項悲劇結局同時又有極為熱血的戰鬥表現…)，雖然アキラ真的是被趕鴨子上架，而且除了跟該線的攻略對象的最後一次H以外都是被迫的，但是除卻這部分的缺點，把多位角色的劇本連結起來，絕對稱的上水準以上的佳作，毒品、戰後的亂世、貧民窟的格鬥；狂人、戰士，血淚交織的一場場戰鬥…但是！本作在劇情上實在太拖泥帶水了…在交代事務上花了相當多的時間，可是本作也不是什麼資訊量極大的作品，出現太多這樣的對話反而把熱血的戰鬥氣氛沖淡不少，而且Nitro+近來作品有選擇肢縮減化的趨勢，本作的關鍵分歧點並不多，意即多餘的選項不少，不過以新人的作品而言，主線能有此等水準已經算是相當不錯了。



◆中性美少年真是人間至寶(謎)。

驚人的聲優陣容

本作的聲音表現，基本上ZIZZ的音樂是無庸置疑的高水準，但是缺陷跟CoreMoreco的《ちびママ》一樣，樂曲長度太短，重複起來聽的會有點煩…(這點《天使ノ二挺拳銃》就顯的出色許多，即使樂曲重複部分不少，但是由於輕柔且旋律複雜，因此就比較沒有聽久會煩的問題在)不過音效與語音的表現就很驚人了，音效自然就是刀光風聲等，而語音更是超大牌聲優陣容，還有不少人真名上陣啊！



◆總會有這種看似邋遢而深藏不露的大叔。

結語

以男性向會社涉足女性向市場而言，Nitro+的第一步算是相當成功，只是以一個Nitro+愛好者的筆者而言，實在是對那個不上不下的介面很感冒，偏偏看來他們是沒有想改的意圖。



◆劍道三倍段…那小刀就當他1.5倍段吧(笑)．



◆裏主人公n(nano)，究竟該算是元兇還是被害者？



◆戴面具不見得像變態，但是會強迫別人戴面具的肯定是個變態。



◆アキラ就是被這兩個傢伙拐到イグラ裡打生打死的。



◆也會有這樣的可能…黃雀被螳螂王反咬一口。

南國ドミニオン

King solitary island～

撰稿作家：邪騎士
製作公司：ソフトハウスキャラ
代理公司：ソフトハウスキャラ
遊戲類型：SLG
建議售價：￥9240（含稅）
基本配備：
CPU：P2-400、500MB HDD、記憶體：64MB以上、顯示卡：800X600 16bit、音效：WAV、需DirectX5以上



這個月的東瀛方面的稿件真的是蠻”危險”的，首先是因為有些遊戲數量不好掌握，而使得稿件的篇幅有了一些便動，到了月中又因為有些遊戲遲遲不出、入手的遊戲又因為太過”刺激”（?）不能拿來寫，使得大家又來個大翻盤，害得衆人實在是忙昏頭了。（羽葉超厲害的！唯一沒有問題的就是他的稿件）



■官方網址：http://shchara.co.jp/

故事腳本：內藤騎之介
遊戲版本：1DVD
原畫作家：綾風柳晶
語　　音：有

無人島上的生活！

故事一開始玩家可以看到十名男女在一座無人島上，而他們會在這座島上的原因不為何，只因為他們落難了，有的是船沉了、有的則是飛機失事(有沒有這麼倒楣啊！)，所以這些人幾乎都是大難不死的倖存者，而遊戲裡的主角便是其中一員，不過有別於其他人，主角除了是倖存者之外，不知為何他竟然喪失了記憶，原本大家同是天涯淪落人，理因相扶相持不過島上唯一可對外通聯的通訊器材竟被人給破壞了，因此演變成衆人間互不信任的局面，所以玩家在這島上的日子，除了找尋食物、材料之外，更得摸清大家的底細、從這座島逃出去的方法，及這座看似和平的島上所隱藏的各式各樣的祕密…。

有點小問題的劇本

本作的劇情一開始交待的並不多，玩家得自己去發掘隱藏在每個人身上的秘密，再加上島上的秘密也不少，所以第一次玩的玩家可能會被這種不知所措的感覺所嚇到，不過玩家也別太擔心啦，只要好好的去摸索遊戲裡的廣大劇本一定可以讓玩家玩得很盡興，本作的內容和其他無人島系列的內容相較之下，玩家可以自由發揮，遊戲中沒有固定的劇本，而且本作在劇情安排上比較偏”探索”和”製作”兩方面，玩家非得達成某種條件，才可以引發事件，和其他無人島系列比較重”素質”的部份便有著截然的不同，所以說本作每次玩都會有不同的心得。不過這樣的劇本也是有點小問題，就拿開頭來說好了，要一群人在不同的交通工具上一起出事並共同漂流到相同的地方，這種機率實在是微乎其微，與其這種安排，倒不如安排個比較明確的開頭，像是大夥一起坐船然後和其他人互動一下再失事會比較合理一點吧？

▲喔喔喔！有人春光外洩了喔！



▲小姐看來對於機械也滿有一手的嘛！



有該公司的一慣風格(H頗多)，能在無人島求生方面多安排一些CG的話，畫面表現會更好！

畫面指數 8





遊戲上手不會很困難，經過一翻番摸索便可以掌握整套遊戲，不過攻略上則需要不少的心思。

操控指數 8



BGM的數量相當多，很符合遊戲所需，只不過OP的曲風過於可愛化，有點令人失望！

音效指數 8



劇情設定頗引人入勝，整體而言也算是相當龐大的，遊戲的內容如果能再黑暗點會比較精彩。

內容指數 8

平均指數 8

如果玩家喜歡ソフトハウスキャラ這家公司的作品，那本作也千萬別錯過了！

頗值得一玩的玩法

和許多無人島系列的遊戲一樣，人生活在世上少不了的便是水、食物和居住的地方，在本作中玩家必須要為自己找尋食物及材料，當這兩樣都不缺的時後就要開始為將來的生活做打算，像是為了能讓生活過得更好，一些便利的設施當然是少不了，或是為了逃出島上，一些交通工具及求救裝備也是不可少！而若玩家只注重這些東西當然是不夠的，人是不可能一個人孤獨的活著，所以人際關係當然也是很重要的，玩家必須和島上其他的倖存者打好關係，以利交換東西或是得到情報之類的，要是關係好的話說不定還會出現超友誼的事件呢！然而玩家對於以上的東西都已摸得差不多的話，還有一點玩家要去注意，那就是島上的探險！這座說大不大說小不小的島嶼，上面可是隱藏了不少的秘密呢，玩家豈能入寶山卻空手回呢？就放膽的去探索島上的一切吧！



▲哇~今晚有好料吃了。

有所改變的聲光

如果是玩家你是ソフトハウスキャラ這家公司的粉絲，那麼對於這家公司的駐任原畫－佐佐木珠流應該不陌生吧？不過本作這次所採用的原畫是綾風柳晶先生的作品，他的畫風和佐佐木珠流差異頗大的，所以說很多玩家沒注意的話可能會認不出來本作是ソフトハウスキャラ的作品呢！綾風柳晶的畫風要說美形談不上美形，要說可愛的話也談不上可愛啦，只能說是介於兩者的中間，算是滿有特色的畫風，在遊戲中將近兩百餘張的CG玩家應該可以很清楚的知道綾風柳晶先生的畫功是屬於中上階層的，除了一些比較難的動作比例有點怪之外，大致上的表現算是很不錯的！至於音樂部份的表現上，整體來說算是頗佳的，該有的一應俱全，讓玩家能有著不錯的遊戲體驗呢！



▲叫你別亂跑這下受傷了吧！

結語

如果玩家玩過ソフトハウスキャラ所做的前幾套作品，並樂在其中的話，本作一定也會讓玩家玩的盡興的，不過玩家你對於步驟一直重覆，要相當長的時間才能破的遊戲相當反感的話，那麼本作可能就不太適合你！最後順道再提一下，遊戲的更新檔已經推出了，有買本作的玩家一定要記得更新。



▲島上還有女僕呢！



▲恭喜妳啊！終於達成夢想了。



▲衣服要洗乾淨喔！



▲沒想到醫生賭術這麼高…。

櫻雪

撰稿作家：莎琳娜
製作公司：パペット
代理公司：パペット
遊戲類型：BL-AVG
建議售價：￥7140
基本配備：CPU：Celeron-200Mhz、RAM：64MB、硬碟空間：650MB、CD-ROM：4倍速以上、顯示卡：DirectX8.1支援、解析度800×600、Highcolor以上
音效卡：支援Direct Sound

■故事腳本：神樂坂あお
■遊戲版本：Jwin98/2000/ME/XP
■原畫作家：柚木えにし
■語　　音：主要男性角色全程



■官方網址：http://www.e-puppet.jp/

パペット與《薔薇ノ木ニ　薔薇ノ花咲ク》的製作公司サイク・ロゼ其實是姊妹社。去年初パペット推出第一款作品《ドーリィナイト》，儘管評價普普，玩家還是因早先《薔薇》打下的口碑，而繼續期待他們的表現。終於原班人馬又再度推出第二作《櫻雪》。儘管因為財力有限，沒辦法大打廣告，特典也不夠精緻。但仍締造了不錯的銷售佳績，許多商家現已缺貨。到底他是有什麼樣的魅力呢？我們一起往下看吧。



故事大要

時間：現代。地點：東京。目前國家由軍閥統治。主角久世さくら，年僅18歲便當上了軍隊的少將。卻在一次鎮暴行動當中，殺了太多人民而被問罪降職。父親連翹上將於是命令他負責運送「貨物」，立功補過。押鏢的旅途非常不順利，不但上級時常傳令更改目的，過程中還不時受到民間反叛組織レジスタンス攻擊。「貨物」的內容，是軍方的極機密。卻在一次戰鬥時不慎被開啓，裡面居然是副棺材，其中躺著一個活生生的人—祓川清志朗。為什麼父親要刻意隱瞞？為什麼軍方要如此大費周章？「祓川」的真面目是什麼？這項任務的背後，又藏有多少的秘密呢？這是一個充滿哀傷的感人故事。



從長眠中甦醒的祓川。

你到底是什麼東西？

再三催淚的瓊瑤式劇本

先跟各位解釋一下什麼叫做「人柱」。「人柱」一詞現在已經很少使用，原本是中國古代的一種迷信，類似西方黑魔法使用的「活祭品」。在古代建築學並不是很發達，也沒有鋼筋水泥，建築物往往不牢固，蓋完沒多久就倒塌崩壞。因此古人在建築時，便想到將活人埋於地基下，希望他死後成為該建築的守護神，能夠保佑支撐長久，這就是「人柱」。在神話「孟姜女哭倒萬里長城」中，孟姜女的丈夫萬喜良，便是成為人柱被埋在長城下。而本遊戲中，祓川便是整個帝都的「人柱」。軍方利用他的靈力，吸收帝都的晦氣，以保城市長治久安。其實我很反對將劇本當作小說撰寫，畢竟遊戲劇本要考量的重點不一樣，不單要有娛樂性、遊戲性、還要有豐富的變化性。儘管本作是以小說的方式來寫作整齣劇本，但表現出的成果實在令人難以挑剔。負責撰寫劇本的神樂坂あお文筆生動精妙，劇情發展峰迴路轉，高潮迭起，功力之高簡直可以媲美瓊瑤。透過簡短的描述，一下就將戰爭的混亂和人民的悲哀，活生生的呈現在玩家眼前。我還是第一次看到文筆這麼棒的BLG作家。雖然各人物路線有著不同的故事發展，但登場人物不至於性格轉變或平白無故消失。全劇瀰漫著一股哀愁浪漫的悲淒，就像在觀看一齣瓊瑤的連續劇。不單引領玩家融入劇情，跟著劇中人物心情上下起伏；筆者也再三被逼出眼淚，痛哭到不能自己。所有角色的路線都開完後，重新進行遊戲便會出現選項，可以選擇以鳥生視點進行遊戲。雖然可以看到



畫面指數 6
儘管較前作有進步，可惜在其他地方特別出色的光芒下，原畫仍是本作較遜色的部分。



操控指數 7
安裝程式稍嫌不便。系統雖然功能齊全，但仍不夠人性化。





音效指數 10
配樂與配音都有傑出表現。配樂的鋼琴部分由功力深厚的專家彈奏，實在非常難得。



內容指數 10
再也找不出文筆這麼棒的劇本作家了，催淚的劇情也相當不錯。

平均指數 9
本作在各方面都有出色表現，喜歡瓊瑤式浪漫的玩家，可千萬不要錯過了喔。

鳥生的內心想法和不為人知的過去，但許多劇情仍是以さくら視點進行。另外大團圓結局僅是拿シ　路線，補上一小段故事。這兩個隱藏路線作的非常雞肋，實在很可惜啊。附帶一題，日本有名的網站「攻略之館」，對這款遊戲的評論是：『德國軍服＋中國背景＋日本的世界觀』。言下之意頗有狗尾續貂之感，認為設定是個四不像的大雜燴。但我倒不這麼想，我覺得製作小組其實是將暗寓寄託其中：「帝都」的歷史稱呼、日帝時代的軍服、中國式建築的囤兵所與指揮部、受到極權統治的人民、群起反抗的游擊隊、祓川一身的清末男子長袍衣著、八卦太極與茅山道教的法術。這一切似乎都在暗示著：「故事其實發生在抗戰時期的中國！」這麼一想，許多地方就變的合情合理，也許這才是原先作者的設定呢。也許他們不希望再度挑起歷史的傷痛，所以避而不談吧。

可惜原畫變形有點嚴重

原畫柚木えにし的畫風一直很不穩，也因此本作的變形有點嚴重。雖然跟前作《ドーリィナイト》相比，已經進步不少，但線畫仍然為人詬病。上色雖然進步許多，但CG背景僅用底色打混，稍嫌單調。而且人物表求變化極少，也沒有動作變換，實在太偷懶了。演出效果因此下降許多，容易讓一直盯著螢幕看的玩家失去耐心。儘管如此，原畫確有想要作出人物身材差異的效果。骨架比例和肌肉線條也都儘量描繪正確，這是蠻難得的一點。祓川的CG也儘可能表現出他特有的綺麗感和神秘感。

遊戲系統與安裝

雖然可以修改安裝路徑，但目的資料夾「櫻雪」不可變更，否則會安裝失敗。因為路徑包含日文字形，所以須在日文環境下，才能順利安裝與執行。程式強制完整安裝有點不方便，雖然遊戲時無需光碟，但得先清出足夠的硬碟空間。遊戲光碟共有兩張，似乎是因防拷機制的緣故，安裝時必須依提示數度更換光碟片。這實在很不方便啊！此外完整安裝後資料也只有647MB。這種大小1張CD-ROM就可以搞定，何必要花到兩張呢？系統基本上來說，並沒有BUG。這也是為何直到現在官方都沒有提供更新檔。儘管只是簡易的AVG，但要做到這個地步，必定是前製作業時經過仔細地審視和校正。不得不為パペット的用心感到佩服。遊戲進行順利流暢，畫面的轉換速度頗快。功能非常齊全，可惜有些功能畫面上並沒有對應按鍵。例如「劇本回顧」要用滑鼠滾輪，「消去對話框」則是在其上點滑鼠右鍵。如果能設計的更明顯、更人性化一點就好了。儘管特校只有畫面「震動」和「扭曲」，但搭配劇本演出效果還算滿意。可惜結尾報幕無法跳過，只好花點耐心把他看完囉。報幕完會有一小段結尾劇情，可別忽略就這麼把遊戲關掉了。

這才叫做正宗BL遊戲啊！

最後本遊戲最難得的，便是小受主角與陰柔的祓川，並沒有因此而女體化或女性化。不單圖畫、劇本仍然讓他們看起來、感覺起來像個男人，配音聽起來也像個男人。聲優沒有特意找女性或裝女聲，這才是男性間的戀情啊。本作在配樂與聲優群的表現上都相當優秀，系統、劇本、原畫也有出色表現。喜歡瓊瑤式浪漫文學的玩家，可千萬不要錯過了喔。



◆我知道了！別再嘮叨了。



◆彈首曲子給我聽，好嗎？



◆臭軍人滾開！

特典大賞

◆初回版特典：
限量生產的軍章。



◆通常版特典：
內含番外篇小說、製作群訪談，與Sound Track的CD-ROM。





8月下旬・隆重登場
仙劍奇俠傳三 外傳
問情篇
完全攻略本
隨書附贈
精心製作光碟+海報年曆+精美心情筆記本
請洽全省統一便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市，智遊網http://sales.chgamer.com等選購
售價：299元
攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司
攻略本授權
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



星際大戰 舊共和武士2：西斯大帝

系統解析

歡迎來到絕地學園，通過漫長而艱苦的訓練，你們將成為榮耀的絕地武士的一員。要成為一名成功的絕地武士，你需要學習以下知識：

DATA
遊戲類型：角色扮演
製作開發：OBSIDIAN Entertainment
代理發行：美商藝電
網　　址：http://www.ea.com.tw







基本屬性

1 力量(Strength)：這決定著你手中光劍的殺傷力與命中率。
2 靈敏(Dexterity)：速度與靈活的決定要素，靈敏越高就越容易閃避攻擊。
3 體質(Constitution)：決定著每次升級時獲得的生命值，決定著平時的生命值高低與恢復能力，還影響著可以植入的晶片的類型。
4 智慧(Intelligence)：知識的運用和推理能力，影響基本技能。
5 知識(Wisdom)：影響原力點數，原力強大的絕地大師的原力攻擊很難被防禦。
6 魅力(Charisna)：領導能力，影響原力的威力與命中率，高的魅力可以減少反面原力的消耗。

技能

在執行任務中，每個任務都有一個相應的難度值，如果武士的能力低於難度值就會失敗。

1 電腦(Computer Use)：與智力相關，決定著使用道具computer spike來完成hack的任務成功率。
2 破壞(Demomitions)：與智力相關，決定安裝與解除地雷的能力。
3 潛行(Stealth)：與靈敏相關，需要偽裝用的道具來啟動潛行模式。
4 覺察(Awareness)：與知識相關，發現隱身敵人與地雷的能力，在靜止狀態下效果更好。
5 說服(Persuade)：與魅力相關，說服敵人的能力。
6 修復(Repair)：與智力相關，使用修復包修復道具的技能，同時也是機器人自我修復的能力。
7 安全(Security)：與智力相關，決定開電子鎖的能力。
8 治療(Treat Injury)：與知識相關，決定使用藥品治療的效果。

武技

1 雙手武器(Two-Weapon Fighting)：減少使用雙刃武器與雙手持有武器時的攻擊力損失。
2 盔甲精通(Armor Proficiency)：可以提高使用重型裝甲的能力。
3 警惕性(Caution)：增加破壞與潛行1－3點。
4 近身重擊(Critical Strike)：降低防禦力5點而近身攻擊力大大提升，甚至可能導致對手短暫昏迷。
5 旋風攻擊(Flurry)：增加近距離每回合攻擊次數。
6 冥想術(Gear Head)：增加勸說、覺察和治療技能1－3點。

撰文 /

全攻略 GAME WALKTHROUGH

7 **電子精通**：增加電腦、說服、安全技能1－3點。
8 **反應(Deflect)**：增加角色條件反射的能力。
9 **全力攻擊(Power Attack)**：近戰攻擊增加震開效果，但是命中率隨之降低。
10 **全力射擊(Power Blast)**：增強遠距離武器傷害，命中率降低。
11 **連續射擊(Rapid Shot)**：增加遠距離武器每回合攻擊次數。
12 **狙擊(Sniper Shot)**：遠距離武器強力射擊，有可能導致對手短暫昏迷。
13 **激光手槍精通(Weapon Proficiency:Blater Pistor)**：可以使用激光手槍。
14 **激光步槍精通(Weapon Proficiency:Blater Rifle)**：可以使用激光步槍。
15 **光劍精通(Weapon Proficiency: Lightsaber)**：可以使用光劍。
16 **格鬥武器(Weapon Proficiency:Melee Weapons)**：可以使用近距離格鬥武器。
17 **絕地防禦(Jedi Defence)**：增加使用光劍反彈敵人攻擊的能力。
18 **強壯(Toughness)**：升級時多增加一點生命值，並且降低被攻擊時所受的傷害。
19 **決鬥(Dueling)**：增加使用單手武器時的攻擊防禦各3點。
20 **原力免疫(Force Immunity)**：增加絕地對恐懼、昏迷、麻痺原力的免疫。
21 **絕地感知力(Jedi Sense)**：增強對原力的感知，可以更早的預知危險，而且隨著等級的提升此項能力也會隨之提升。
近距離格鬥(Close Combat)：對使用遠距離武器的人在遭遇
22 近距離攻擊時的攻擊力增加1－2點。
原力恢復(Regen Force Points)：增強恢復原力的速度。
23 **電腦(Computer Use)**：增強HACK能力。
24 **破壞(Demomitions)**：增強對爆炸物的認識。
25 **安全(Security)**：增強開鎖技能。



26 **潛行(Stealth)**：增強潛行技能。
合作攻擊(Repulsor Strike)：與
27 隊友合作攻擊敵人的時侯，隨技能等級增加2－6點傷害。
28 **光劍技能(Lightsaber Proficiency)**：可利用力量或者靈敏的提升來提高命中率。
29 **格鬥技能(Combat Proficiency)**：可利用力量或者靈敏的提升來提高命中率。
30 **康復(Regen Vitality Points)**：快速恢復生命的能力。
隱身跑(Stealth Run)：可以保
31 持隱身狀態快速行動。
精確攻擊(Precise Shot)：可以
32 增加遠程攻擊能力1－8點。
33



原力

1 **治療(Heal)**：恢復生命，高等級治療術還有解毒效果。
2 **原力光環(Force Arua)**：在20秒內增加防禦力2－6點。
3 **加速(Burst Of Speed)**：在36秒內增加雙倍攻擊速度，防禦力＋2與雙倍攻擊次數。
4 **勇敢(Force Valor)**：在20秒內增加物理屬性，並且有防毒效果。
5 **抵抗原力攻擊(Force Resistance)**：在60秒內降低原力攻擊的傷害。
6 **抗能量武器攻擊(Energy Resistance)**：在120秒內抵抗6～20點攻擊傷害。
7 **原力盾牌(Force Barrier)**：在60秒內吸收4－15點原力傷害。
8 **戰爭號角(Battle Meditation)**：30秒內增加我方全員攻擊力，降低敵方全員攻擊。
9 **犧牲術((Force Body)**：20秒內消耗生命減少原力的消耗。
10 **復活(Revitalize)**：恢復5%～10%的生命值。
11 **思想支配(Affect Mind)**：控制別人的思想。
12 **原力反射(Force Defletion)**：在不裝備光劍的情況下反射敵人的遠程武器攻擊。
13 **昏迷(Stun)**：使單個生物體或一群生物體昏迷9－12秒。
14 **機械癱瘓(Stun Driod)**：使單個機械或一群機械癱瘓9－12秒。
15 **傷害(Wound)**：使用原力給與對手直接傷害。
16 **遲緩(Slow)**：30秒或者更多時間對敵人增加遲緩效果。
17 **恐懼(Fear)**：隨著等級提升增加使得對手喪失戰鬥力的幾率。
18 **原力風暴(Shock)**：直接使用能量攻擊。
19 **原力衝擊(Force Push)**：彈開並且使得敵人浮空昏迷。
20 **吸收生命(Drain Life)**：吸取對方的生命值。
21 **原力解除(Force Suppresson)**：解除對方的原力效果。
22 **投擲光劍(Throw Lightsaber)**：將光劍投擲攻擊。
23 **吸取原力((Drain Force)**：吸取敵人的原力10到30點
24 **原力咆哮(Force Scream)**：隨著等級提升對敵人全體造成3～18直到7～42點傷害。
25 **分神(Mind Trick)**：在30秒內控制對方思想，使其無心戰鬥。

最後，年輕的絕地武士，依照你們的天賦與選擇，你將成為：擅長格鬥的絕地守護者，格鬥與原力兼修的絕地守衛或者是原力運用的大師－絕地執行官。切記憤怒與恐懼將引導你走向原力的黑暗面，成為一名合格的絕地武士必須克服心中的黑暗。未知的艱險正在等待著你，原力將與你我同在！

序◯章 火焰中的黑鷹號

在慘烈的曼德羅瑞安戰爭結束 5 年後，力的光暗兩面爆發了激烈的衝突，大量的絕地武士被毀滅，而後西斯武士成為了宇宙的主宰。雖然仍有少量的絕地武士倖存了下來，但是西斯武士卻一刻都沒有停止對絕地武士的追殺…。此時廣闊的星際間，漂浮著一艘破敗的飛船，沒有動力，主引擎停止，超時空跳躍裝置損壞，星際導航圖不能工作，似乎也沒有人存活。不過女主角Eggy Skywalker倖存了下來，躺在醫療室內奄奄一息，而此刻艙體中唯一能夠活動的只有一個T3-M4機器人，只有迅速修復超時空跳躍裝置，然後前往最近的布萊格斯(Peragus)小行星採礦基地，才能令重傷昏迷的Eggy有一線生機。

從黑影號內部和外部艙體找到足夠的配件並且修好右舷艙的大門後，就可以回到內艙使用回收得到的手雷炸開艙門進入輪機艙，然後用從外部艙體找到的材料修理好超時空跳躍裝置。好，現在就可以回到艦橋打開星際導航圖前往布萊格斯小行星了。



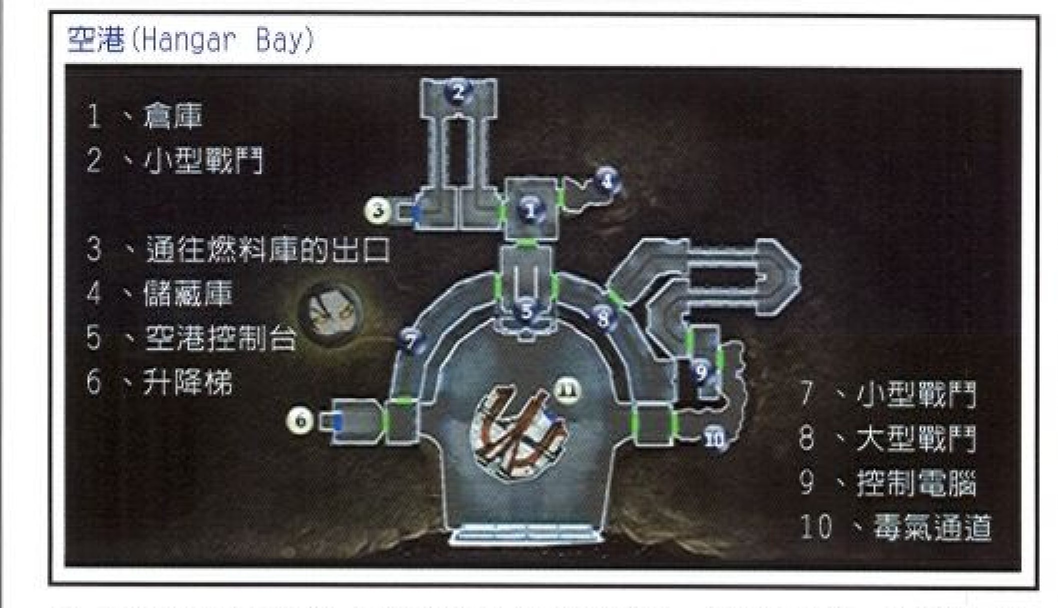
第 1 章 危險之地

Peragus 小行星採礦基地



來到布萊格斯數天後，Eggy 在基地中的生命維持系統中昏睡著，此時不知道從哪裡傳來的聲音喚醒了她。保留著最後是呆在一艘共和國戰艦上的記憶，Eggy 開始尋找自己記憶的碎片。

從醫療室甦醒的我環顧四方，旁邊容器中的人不知死活。先不管他們，離開這裡尋找線索。前行來到醫療研究室，查詢得知有人用致命的鎮定劑害死了生命維持系統中的人，而黑鷹



號上面的兩個機器人也被送到了修理庫。與此同時，基地中大量機器人失控並發生了多次爆炸。我可以使用控制台打開停屍間的大門和身後儲藏室的大門，進入儲藏室搜索藥品，然後就可以進入停屍間了。

在這裡我看到了飛船上的那個老年人，她似乎已經死去了。當我在另外一具屍體上找到了等離子火把時，老女人克瑞拉(Kreia)突然坐起身來，原來她就是喚醒我的人。她自稱知道我的過去並告訴我曾經是一名絕地武士，這難道是真的嗎？她突然覺察到危險正在逼近，催促我趕快找到黑鷹號離開這裡。打開通往前方通道的門必須使用武器攻擊緊鎖的門，通過保安室1和保安室2(註：這裡可以得到一把劍)前進並順便消滅路上的礦物機器人。在進入保安室3前克瑞拉將啟發我的原力，得到了「預知」能力的我通過透視得知了前方有3個機器人，衝進去消滅它們。從儲物箱中得到隱身腰帶，如果先前學習了潛行能力就可以潛行進入指揮中心。開啟電腦切斷通訊機器人之間的聯繫，如果沒有那麼就學習加速的原力向前衝吧。

開啟指揮中心電腦切斷這裡所有機器人之間的聯繫後，可以從它們身上拆卸元件，並分析故障原因，結果發現它們都被改裝過。來到禁閉室，見到被囚禁的亞特(Atton)。從他的口中我知道，在我昏睡的期間，這裡的礦工分為了兩派，一派主張用我向西斯換賞金；而另一派則反對。當我告訴他所有礦工都失蹤的消息後，亞特告訴我他有辦法逃脫這裡，但是首先要釋放他。釋放他之後來到指揮中心的電腦前，亞特試圖重新修改逃生系統，但發現到主電腦的線路都被切斷了。而我嘗試通過通訊中心和25號機庫連通時，發現T3就被放在這，喚醒它，讓它設法找到黑鷹號並開啟通往空港的大門。

從倉庫中被喚醒的T3搜索四周，來到空港控制台前，但是現在還無法啟動主控電腦。於是打開通往下層的通道，消滅路上的敵人，從出口進入燃料庫。在這裡消滅一些敵人並且得到修復空港電腦所必須的材料。回到空港控制台修復電腦並查看各處的監視器，可以發現在儲藏庫中擺放著已經完全損壞的機器人，爆破它！操作電腦發現無法開啟空港大門，系統設定只有當外部有飛船進入後，大門才能開啟。於是使用電腦打開右側的大門，消滅通道中的敵人，從升降梯前往燃料庫。在燃料庫中的控制台前，T3開啟逃生子系統，打開我這邊的逃生門。這時T3突然發現似乎有什麼東西在接近，一道激光閃爍後通訊中斷。

此時又回到了控制層指揮中心，我決定從剛才開啟的逃生門進入地下坑道，而亞特認為此去凶多吉少，拒絕與我同行，但是他交給了我通訊設備以便相互聯繫。在升降梯前得到了服裝道具，通過升降梯來到了地下坑道。進入坑道搜索四周，得到一些零碎的部件，在前方通道發現了一具損壞的礦物機器人，用剛才得到的零件修復它。它將幫助我們消滅前方的敵人。經過一場艱


▲碎裂的小行星

苦的戰鬥和熱流隧道來到地下坑道控制台，打開一旁的護盾，然後前往匯合點，可以先前往醫療室，獲取少量藥品。最後通過出口前往燃料庫。

從入口進入燃料庫，在這裡將遇到一個機器人 HK-50 ，也就是和我一起從黑鷹號上脫險的傢伙，詢問它的來歷，它說它是一艘名叫先驅號的飛船的艦長的機器人，而當時我就被關押在飛船上。後來由於先驅號遭受重創，它就和我一起乘坐黑鷹號來到了布萊格斯小行星。詢問它如何知道我是絕地武士，得到回答是這些來自資料庫，裡面記載著十年前我曾經在曼德羅瑞安戰役中為瑞文(Revan)效力；詢問它誰毒死了醫療室中的礦工和T3下落，它都表示不知道；詢問如何打開空港的大門，它表示現在在休息區的基地負責人可能知道，前往休息區的唯一辦法就是打開外太空艙門，通過基地外部的通道前往休息區，而大門被聲鎖控制，只有現在正在地上死去的工程師才能打開。

來到附近的房間搜索到錄音機，回到 HK-50 身邊用激將法讓它模仿工程師的聲音說出了密碼，趕緊錄音成功。消滅敵人順便打開通往控制中心的電梯後，來到系統主電腦前，通過錄影機看到T3墜落在燃料管道中，播放密碼錄音打開外艙門，從內艙門旁取得太空服，進入外太空通道。進入外太空走廊，當走到走廊中段的時候，此時突然有一艘巨大的飛船進港了，由於有飛船進港，通往空港的的大門也開啓了，不過還是先進入礦工休息區看看較好。

從入口來到休息區，一路殺敵到達控制台，打開身後的門。先前往食堂，注意要優先對付飛翔在空中的維修機器人。搜索這裡找到廚師隱藏的防毒面具，下面就可以前往休息區了。戴上防毒面具，仔細搜索每一具屍體，得到許多物品和個人數據光碟，拿到升降梯門口的終端閱讀，得知基地負責人的密碼是「7、5、13、17、3」，現在就可以輸入密碼或毀滅終端開啓升降門前往控制層。

再次回到控制層指揮中心，一出門就遇到克瑞拉，她告訴我追殺我的人到了。來到指揮中心叫亞特準備一起離開。沒想到 HK-50 出現擋住了我們，原來它是受主人命令看管我的，以便確認我活著去換取高額的賞金。毒死礦工，重新編程採礦機器人，攻擊T3都是它所為。消滅它！拿走它身上的 HK 機器人配件後通過出口前往先驅號－指揮艙。進入未知的飛船，原來這就是那艘失蹤的「先驅號」，此時這裡已經是遍地屍骸。來到艦橋下載星際導航圖。前進來到通訊室可以查看原來的記錄，並且見到了前代中的人物並獲得額外的經驗值。最後通過升降梯前往工作艙。

來到工作艙，繼續前行經過一個臥艙，進入得到了自己的體檢數據光碟。繼續前進來到醫療中心，在這裡可以查詢到飛行記錄。原來先驅號最先的任務就是將我送往特洛(Telos)行星，在途中遇到了被重創的黑鷹號，而後又遇到了一艘西斯的飛船，從西斯飛船救下一個身體肢離破碎的傢伙放入生命維持系統中。沒想到他突然復活並殺死了船上所有人，並且他自稱為西斯武士，而且是為了絕地而來…。在附近的房間找到了一些藥品並修復一個損壞的武裝機器人後，大家前往先驅號－動力層。進入動力層之後沒走幾步，那個可怕的西斯武士就尾隨而至，克瑞拉獨自留下來對抗它，而我和亞特一起逃離此處。在前方找到電腦控制台，打開了緊鎖的電子門，來到工作室找到了另外一把利劍，現在就可以雙手用劍了！前行來到電腦控制台前打開電子門，離開了先驅號。不過在離開前，會顯示克瑞拉被自稱她弟子的西斯武士砍下左手，生死未卜。

回到燃料庫，在通道中見到了T3，幸運的是它仍然可以正常運作。讓T3排除路上的地雷前進，最後來到控制台前，關閉前方的能量門，從右方出口前往空港。到達空港，開啓電腦打開通往空港的大門，消滅一路上的戰鬥機器人來到控制台前，操作控制台關閉前方通道中的毒氣並開啓電子門。來到黑鷹號前，將四周的箱子搜刮一空後進入黑鷹號。使用激光炮消滅了尾隨而來的西斯士兵後，成功開啓空間跳躍逃離此處。離開前，大家都很擔心的克瑞拉也終於趕了上來。

在黑鷹號上，與克瑞拉詳談，得知我是現在所知的最後一個絕地武士，10年前我參加了曼德羅瑞安戰役並效力於瑞文，而後因為不為人知的原因被絕地議會廢除原力後放逐。如今的絕地議會已經在內訌中瓦解，大部分絕地武士都死去了，但是克瑞拉願意幫助我回憶起那些失去的力量。於是我接受克瑞拉為自己的導師，希望在不久的將來恢復自己的力量。由於我最初是被先驅號押送前往特洛星球，並且那裡是沒有通過考驗的絕地的流放地，因此大家決定到那裡看看。打開星際導航圖，設定前往特洛星球的星路，美麗的特洛星球，我們來了！







第2章 失落的絕地

Telos星球

一來到特洛星球，我們就被視為不受歡迎的人。剛下飛船，我們就被基地指揮官L.G帶領基地安全部隊團團圍住，由於懷疑我們與布萊格斯礦物基地的爆炸有關，因此我們被收繳了武器和飛船後，暫時被扣押在TSF總部。在我們被扣押的同時，一個神秘的人物潛入了黑鷹號！正當我們被關押在拘留室的時候，一個士兵打扮的傢伙溜了進來，在問清楚我就是傳說中最後的絕地武士後，他露出凶相，想要殺死我換取高額的賞金。不過他哪裡是兩位絕地武士的對手。消滅敵人後L.G趕到。在對安全疏漏表示抱歉後，告訴我們被安排居住在082區東側，並且告誡我們在調查完成後不能離開房間，如果有事，將通過通訊工具與我們聯繫。

待在082區東側的房間中，正在百般無聊之際，突然有訪客拜訪，原來是一個名叫莫扎的外星人，代表Ithorian植物公司的首腦Chodo前來洽談關於特洛星球修復計劃。由於在絕地內戰後，特洛星球的外防護罩被完全摧毀，因此共和國委託植物公司具體實施此項計劃。但是在不久之後，臭名昭彰的克澤卡(Czerka)公司介入了這項計劃。以執行計劃為藉口，他們派駐了大量軍隊來到特洛星球，秘密建造軍事基地，而對重建計劃不聞不問。感知到我強大原力的Chodo希望我能幫助他們完成星球修復計劃，而作為回報他將努力恢復我原力中的巨大創傷。於是我答應莫扎在我們能夠自由活動後前往拜訪。這時突然又有一個訪客拜訪，原來她是克澤卡公司的負責人Jana女士，她先是說了植物公司一些壞話，然後提出要向我委託工作，還是答應獲釋後見面。此時L.G帶人進來，告訴我們現在共和國正在派遣一艘戰艦前來調查，在此之前我們就可以在基地內自由活動。並告訴我們可以去TSF的總部領取我們的裝備。

離開自己的房間四處走走，首先來到對面無人房間中找到一些藥品，此時主人衝了進來，告訴他我什麼也沒做後離開，來到旁邊的房間，見到綠皮膚的外星人Harra，得知他在酒館賭牌輸給了Doton Het，結果只能將女友作抵押。他希望我能夠幫助他，答應他之後離開。來到克澤卡公司，在後台找到Jana女士，與她面談得到一個任務是到船塢去偷Chodo訂購的一個機器人，光明的絕地當然拒絕了這骯髒的任務！然後前往基地082區西側，路上經過交易公司，這時候還不能進去，前行來到植物公司。

來到082西側，進入植物公司，在裡面找到了Chodo，從他手中接到了到港口保護新運到的情報機器人的任務。於是下面我們先前往TSF安全總部，取回自己的裝備和飛船。

從082東側進入081後，首先來到商店，從Samhan手上買到了製作光劍的紅色激光源，此時詢問克瑞拉如何能製作絕地武士的特有武器光劍，她告訴我隨著力量的提升我就能恢復使用光劍的技能。繼續前行進入酒吧，在吧台前遇到了交易





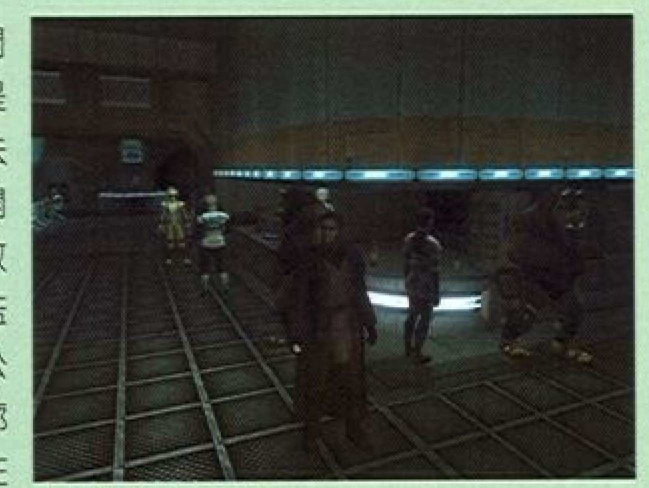
▲熱鬧的酒吧



公司的保鏢Benok等一夥人，言語不合正要發生衝突，此時旁邊的女人luxa走過來趕走了他們。繼續在酒店中四處閒逛，在舞台前遇到了一個對克澤卡公司牢騷滿腹的傢伙，並且還找到了Doton Het，與他交談後，得知只有交給他2500元才能贖回Harra的女友，不過也可以以1000元為賭注與他賭一場，賭勝之後照樣可以贏得Harra的女友。這裡賭牌的規矩類似於21點，不過開始可以得到4張特殊牌，有加減分兩種，並且每回合只能使用一張特殊牌。在最後的得分不超過20分的情況下才能取得勝利。在贏得賭局之後，回到Harra的房間，他的女友對他的懦弱感到失望，於是遵從她的意願讓她離開，而Harra對自己的過錯追悔莫及。

回到081區，繼續前行遇到兩個人類僱傭兵正在欺負一個外星人，絕地武士自然要上前幫忙，消滅他們後前往TSF取回了自己的裝備，卻得知黑鷹號被人偷走了！出來後直接前往船塢，剛進入就再次遇到了克澤卡公司的僱傭兵的威脅，拒絕他們的要求後來到2號船塢前。告訴守門的植物公司人我們是Chodo請來的，於是它打開庫門讓我們進入。在裡面見到接收了機器人之後，一批殺手迎面殺來，消滅他們後得到一把改造後的激光槍。回到TSF安全總部將激光槍給基地指揮官L.G看，他告訴我這是非法改造的，說明現在特洛星球上有人正在進行地下武器黑市買賣，於是拜託我尋找線索。我四處尋找，來到081區商店，將改裝槍交給Samhan看，沒想到他就是地下黑市交易的首腦，他還想讓我加入他的生意中去，並拜託我尋找3樣物品，答應他。然後回到TSF安全總部告訴指揮官L.G，指揮官將3樣物品交給我，並約定在進行黑市交易的時候將其抓獲。回到081商店，將物品交給Samhan後，隨他來到船塢，配合基地武裝人員一舉將其黑市交易一網打盡。下面我們就將回到植物公司，將機器人交給Chodo了。

回到植物公司，Chodo對我的行動非常滿意，他告訴我這批殺手可能是交易公司的老闆slusk派來的，而交易公司很有可能是受到了克澤卡公司的指使。他希望我能勸說slusk不再與克澤卡公司合作，而見到它必須得到他最強力的手下Luxa的引見。來到酒吧見到luxa，她希望能夠與我合作幹掉Slusk，假意答應她獲得進入交易公司的許可。來到交易公


▲特洛 081 區酒吧

司，告訴剛才不讓我們進去的守門人我是 Luxa 請來的。進去後，恐嚇前台小姐打開電子門，消滅裡面的敵人後發現左邊的光柵監獄中囚禁著一個植物公司職員。往右通過走廊來到交易所的後面，在這裡遇到 Slusk 和 Benok 率領的一群保鏢，詢問它是否偷取了黑鷹號，Slusk 予以否認。消滅 Benok 和其它保鏢進入 Slusk 的辦公室，這時 Luxa 帶著手下趕到了。拒絕殺死 Slusk 請求後，消滅了 Luxa 和她的手下並要求Slusk答應不會騷擾星球修復計劃後離開。此時可以操作辦公室的電腦放出被囚禁的「人」，然後就可以回去見 Chodo 了。

回去見到Chodo，它希望我們能進入克澤卡公司的電腦取得它們犯罪的證據。由於克澤卡公司的電腦防範非常嚴密，它建議我到酒吧找那位克澤卡公司員工尋求線索。來到酒吧，花費 500 元從那個人口中買到了情報，原來只有 Jana 和前台服務機器人 B4 可以接觸到電腦。顯然Jana這條路是行不通的，但是我們可以改裝B4來進入電腦庫。然而讓機器人服從命令，必須是機器人的授權維護工程師才行，此時B4的維護工程師就住在 082 區 B2！

來到082區B2，找到那個開雜貨店的工程師，它非要我們幫助它償還2500元的債務。沒有辦法，回到植物公司從Chodo手中得到 2500 元，交給它後順利得到了工程師證書。回到克澤卡公司，出示工程師證書將 B4-D4 帶回了植物公司。

在植物公司中，我們成功的將 B4 改裝。然後命令它潛入克澤卡公司盜取資料。操作B4回到克澤卡公司，欺騙Jana打開電腦庫門。進去後挑動守護機器人T1爆走離開，然後操作電腦下載資料。回到植物公司，Chodo將資料交給了我，並讓我迅速的將資料送往 TSF 安全總部。而在前往 TSF 的途中，突然接到莫扎的緊急呼救：有大批殺手闖進了植物公司。召喚同伴一起返回，殺入植物公司。先從東側的植物培育室救下莫扎，得到Chodo的房門鑰匙。然後進入Chodo的房間救下Chodo。它非常感激，送給我一個製作光劍的元件，同時讓我去找工程師鮑德(Bao Dur)幫忙尋找失蹤的黑鷹號。與此同時，從外太空飛來了一艘飛船，在混沌面具下的西斯大帝，腳下匍匐著一個蒙面的紅衣女子，她感覺到我的原力並追殺而來。

回到TSF將克澤卡公司犯罪的證據交給指揮官，並從他手中又得到了數項任務：尋找可以替代布萊格斯採礦基地的能源來源，尋找初到特洛時遇到的殺手batu的底細，前往3號港口尋找失蹤了的 Batono ，還有找兩個通緝的逃犯。來到空港 3 號港口門前，25元賄賂管理員得知batu來自那薩達星球，向守衛打聽Batono的消息，它卻讓我去找Jana。回到克澤卡公司，正好看見兩個人正在與 Jana 交談。當我識破他們就是逃犯後，他們驚恐地逃離了這裡。向Jana詢問Batono，她告訴我 Batono 曾經是她的僱員，後來逃走並帶走了大批資料，而克澤卡公司正在懸賞捉拿他！前往植物公司見Chodo，告訴它 L.G 在尋找 Batono 後，它交給了我 082 東區 C1 的鑰匙。前往 C1 見到 Batono 後，返回 TSF ，在路上成功消滅了賞金獵人後，成功的完成了任務。此時我們就可以前往船塢的 2 號碼頭，駕駛飛船去尋找鮑德的時候到了。在我們駕駛飛船離開的同時，共和國的戰艦也到來了，在查清布萊格斯採礦基地爆炸的原因後，基地指揮官撤銷了對我的行動限制。

飛船飛行在廣袤的藍天中，突然遭受地面炮火襲擊墜毀在荒原上，幸運的是，大家都安然無恙。此時一個古怪的外星人出現了，原來它就是鮑德。帶上克瑞拉使用「原力風暴」原力一路殺進去，在路上碰到了那兩個僱傭兵，幹掉他們！來到克澤卡公司設立的基地，從停機坪的電腦上獲得資料，得知地下軍事基地可能有可以離開這裡的交通工具，並且電腦還顯示在星球北極有一處能量異常地帶，或許那裡有可以找到黑鷹號！

進入地下基地，利用鮑德的特殊能力破除掉路上的能量屏障，來到機庫，卻沒有密碼而無法啟動飛船。繼續深入直到最裡層，開啓核反應堆打開路上不能進入的門，進入那個門從電腦上獲得了飛船密碼，路上順便還救了一個綠皮膚的外星人。回到機庫，使用「原力風暴」原力消滅出現的巨大機器人後，拿上它身後倉庫中的物品乘坐飛船前往北極。

就在我們離開後不久，幾個 TK 機器人來到了這裡，從電腦航天記錄上獲知我們的目的地，於是它們等在北極擊落了我們的飛船。醒來後消滅這些機器人進入地下秘密基地，在這裡我遇到了先前放逐我的絕地大師—亞提斯(Atris)。在放下武器後，我與亞提斯交談，得知黑鷹號就是她偷走的！一番交談後，達成共識：尋找同盟者並前往丹圖因(Dantooine)星球重新建立絕地議會聯盟。來到治療室叫上隊友後，就可以乘坐黑鷹號離開這裡了！

在飛船上觀看了T3下載的亞提斯的電腦資料，在裡面有當初5位絕地大師審判並放逐我的影像，並記錄了他們絕地內戰後他們各自的下落：Vrook前往丹圖因星球；Vash前往克瑞班(Korriban)星球；Zez前往那薩達(Nar shaddaa)星球；Kavar前往奧德蘭(Onderon)。好，為了找回自我，就讓我前往這些星球尋找這些老頑固吧！在會後，鮑德為了感激我升級了T3的內核，並答應協助我製造自己的光劍，然而需要我自己搜集所需的部件：也就是能量電池、發射器、透鏡、聚焦水晶。

第 3 章 絕地遺址

Dantooine 星球

丹圖因平原(Khoonda Plains)

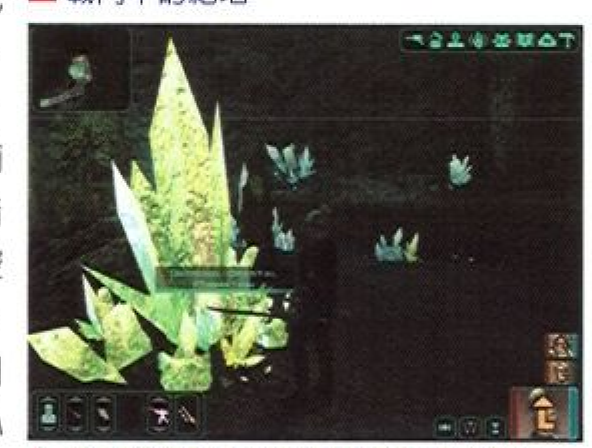


1、入口	6、年老的士兵	10、第二次離開遇到 Azkul 的位置
2、卡片商人	7、水晶洞入口	
3、武器商人	8、絕地荒原入口	11、雷區
4、市政廳入口	9　絕地荒原入口	12、雷區
5、損壞的安全門		

首先讓我們先前往絕地昔日的大本營—丹圖因星球，或許在那裡可以喚醒我沉睡的力量。來到艦橋，設定星圖前往丹圖因。


▲戰鬥中的絕地

來到空港，在四周搜索一下，發現了一個販賣卡片的商人，它願意與我以250元為賭注來賭牌，在連續獲得數場勝利後，它將自己的全部家當都輸給了我，外加上一些不錯的護甲升級道具。離開空港前行，前方是市政廳。進入市政廳，從右側的門廳進入，這裡有一個憂心忡忡的農民Suulru，他被一個名叫Jorran的尋寶者騙走了蒸汽機和不少的錢財，答應他幫他留意。進入裡層走廊，在東北角找到軍隊首腦Zherron，他告訴我在平原的東南角的水晶洞中有著大量的猛獸，政府懸賞2000元肅清那裡的野獸，接下這個任務，來到中央大廳與市政官Adare對話，得知絕地大師Vrook已經回到了原來的絕地學園—現在的絕地遺址去了，暫時沒有任何音信。從她手中得到進入絕地遺址的許可後，我們離開了這裡，先前往水晶洞看看。


▲強大的力量蘊含在神秘的水晶之中

來到水晶洞門前，在附近損毀的飛船旁見到一名年老的士兵。與他交談，得知他正在尋找損毀的氣象裝置，但是這些裝置在危險的水晶洞裡，憑藉他的力量無法前往。因此他拜託我幫他取回，並且許以我高額的報酬。答應他，前行進入水晶洞。一進入水晶洞就在前方的岔口附近找到了損毀的氣象裝置，一路消滅怪物進到最裡層。中央的巨大水晶泛起了強大的力量，此時同行的克瑞拉告訴我，在遙遠的過去瑞文曾經來到了這裡取走了製作自己光劍的專用水晶，並且在這裡留下了對原力的強大感知。在這裡我將得到我自己的專用水晶，或許以後每一個絕地武士都將前往這裡來獲取自己的水晶，自己的力量…。

我觸摸水晶，頓時四周敵人從蟲繭紛湧而出，消滅它們，將水晶緊緊地握在自己的手中，力量也隨之不斷覺醒。而克瑞拉也適時的告訴我，每當我對原力的感知更上一層之時(等級提升)就可以將水晶交給她來提升力量。在搜刮完四周的小水晶後，離開了這裡，不過在通道中經過一處僱傭兵的基地的時候，突然我感覺似乎有原力在召喚我，或許以後這裡將有什麼會發生。

離開水晶洞，將損毀的氣象裝置交給那位焦急的士兵後得到了4000元的酬勞，然後回到市政廳向Zherron回復了任務得到了賞金。看來下一步是前往絕地遺址的時候到了，不過此時原力似乎引導我回到黑鷹號，也好，離開許久後也是該回去看看的時候了。回到黑鷹號，一進入船艙就感覺到一絲危險的氣息，四處尋覓來到右舷艙，那名神秘的紅衣女子正在這裡。不由分說，她拔出光劍指向了我。雖然她有光劍在手，但是最終仍倒在了我的劍下，而她損毀的光劍也留下了一件可用的配件。在醫護室救醒她後，與她交談。原來她名叫維澤斯(Visas)，是一名來自遙遠星球的絕地武士，在不久的過去曾經有絕地武士前往她的家園，結果邪惡的西斯大帝尾隨前往，擊敗了絕地武士並且毀滅了她的故鄉，卻留下了已經感知到原力的她作為自己的奴僕。在幫助她擺脫黑暗原力的控制後，她決定跟隨我來學習和提高，找到最終擺脫西斯大帝控制的方法。

得到維澤斯加入的我們，現在看來是前往絕地遺址尋找自我的時候到了。從水晶洞上方的入口來到絕地學園的所在，在一望無際的荒原的最東邊，見到了僱傭兵Azkul與他的手下，不過似乎他們對我不大感冒。於是我們離開前往目的地—絕地廢墟。在前往絕地廢墟的路上可以見到一群探寶者聚集在一起，從其中一個賣東西的女人達瓦拉(Davaala)手中得到了到絕地廢墟中尋找兩個失蹤的探寶者的任務，在一旁的那個傢伙想用贗品來騙錢卻被我識破了。

前行來到絕地學園，昔日的熙攘之地此時已經變成了一片廢墟，往日的繁華已經一去而不復返了。向西南角前進，見到了一群慌慌張張離開的冒險者，詢問他們為何如此。得知在裡層他們遭到了怪物的猛烈襲擊，而且與夥伴Jorran失散了。在我說出或許我能幫助後，這些唯利是圖的人卻頭也不回地離開了，不過就算是為了農民suulru，我也是需要找到Jorran的。

向上方進入絕地遺址，從上方通道前進，在路上可以發現一具尋寶者的屍體，還可以見到將自己鎖在屋子裡面的Jorran，不過在沒有肅清這裡的之前，還是不讓他出來為好。在路上還可以找到一處放滿機器人衛士的房間，可以利用隊伍中電腦能力高的隊員來修復它們協助掃清敵人，前行來到東側的一處大門前。打開它，卻沒有見到Vrook大師的身影，但在這裡居然遇到了一個前來探尋絕地歷史的學者。他正在尋找絕地

市政廳(Khoonda)



絕地遺址(Jedi Courtyard)



內戰後絕地武士失去的歷史，而他認為追隨我會更好的完成自己的使命，於是他加入了我們的隊伍。在他的身後看到個一些被光劍殺死的僱傭兵的屍體，但是那個該死的Vrook大師卻不知道去哪裡了！從他們身上得到數據盤，得知原來是僱傭兵的頭領Azkul將Vrook大師綁架並押送到水晶洞的秘密基地，等待交給西斯武士換取賞金。


▲這個背影似乎很像《駭客××》？

也罷，還是先離開絕地遺址好了，從下方的通道離開，路上可以遇到一處緊鎖的倉庫。設定一旁的電腦10秒之後超載爆炸並躲的遠遠的，炸開倉庫後拿光裡面的物品繼續前進。在一處大廳中見到了另外一位尋寶者的屍體和遺囑，在遺囑中他將自己的遺產全部留給了另外一位尋寶者，不過在他們都已經變成屍體的現在，遺囑已經是一張廢紙了。按下心中修改遺囑的黑暗引導，繼續前進，在門口遇到了一群妄想打劫我們的僱傭兵，使用原力輕鬆消滅了他們。消滅光絕地遺址中的敵人後，現在是放出Jorran的時候到了，來到剛才的大門前將Jorran放出來，並花費1300元買下了他在絕地遺址中找到的絕地遺物。幸運的是，其中就有我們需要的最後一件光劍製作的配件，與同行的鮑德對話，將所有的配件交給他，製作出了一把雙刃的紅色光劍！

離開遺址，來到外面聚集地，現在Jorran就在這裡。與他對話，質問他為什麼騙走農民suulru的蒸汽機和錢財，使用原力迫使他交出了蒸汽機和500元，並從與他的對話中知道達瓦拉並不是想要埋葬那兩個尋寶者，而是垂涎於他們在絕地遺址中找到的珍貴物品。與達瓦拉對話，拒絕把遺囑交給她，而是決定將遺囑交給政府處理。回到市政廳將遺囑交給Zherron，然後前往水晶洞營救Vrook大師！來到水晶洞的僱傭兵地下秘密基地，Vrook大師就被囚禁在此地。拔出光劍消滅這些敵人後，Vrook大師自己從光柵監獄中走了出來。他非常不滿意我的舉動，原本他是準備以自己為誘餌將僱傭兵誘離此地，然而我的營救卻打破了政府現在與僱傭兵之間微妙的平衡。僱傭兵很有可能會衝擊政府，現在他就要離開我們前往市政廳協助Adare了。

在水晶洞的洞口見到了僱傭兵Azkul和他的手下，他引誘我加入對抗政府的陣營，拒絕他，消滅這些僱傭兵來到市政廳。來到中庭見Adare。她現在正和Zherron一起緊急準備抵抗僱傭兵的攻擊。Adare交給了我能夠打開市政廳中所有鎖住的門的鑰匙，而Zherron交待了我一連串任務：招募志願兵、治療傷員、修理安全門、安放地雷、設置砲塔程序等。首先來到東北角裝滿損壞機器人的房間，使用T3修復它們，並從其中一個機器人身上得到一把標有市政廳外側商人Akre的名字的把手。進入一旁的治療室，讓維澤斯治療了這裡的傷員並且增加了自己對光明原力的認識。然後我們來到東南角的電腦控制室重新設定了砲塔程序，使它更精確。然後來到前廳農民suulru處，在交還給他蒸汽機之後，他很痛快的接受了入伍的邀請。

離開市政廳，來到外面的平原地點。在門口附近我們見到了Dillan，說服她也加入了軍隊。在兩側雷區中各埋下一枚地雷之後，我們來到了商人Akre的面前，在給他看了從護衛機器人身體中得到的把手後，他承認是為了為母親治病而偷盜機器人零件來換錢，作為愧疚的補償，他也加入了軍隊。下面我們來到市政廳北側的安全門前，讓T3修理好門後，進入倉庫可以得到大量物品。然後就前往絕地遺址前的尋寶者聚集地，說服Jorran入伍後就可以回去向Zherron覆命了。

在消滅了衝擊政府的僱傭兵後，Adare非常感謝我並交付了4000元的獎金。下面Vrook大師與我交談，從他口中得到了尋找其他離開的絕地大師的任務，並允諾如果我召集了所有離開的絕地大師，他們將在絕地遺址揭開為何放逐我的秘密。離開這位睿智的絕地大師，此時心中的原力感召我，黑暗西斯的墓場中有著一股莫名的力量等待我，下面我們將前往歷代西斯王的墓地—克瑞班(Korriban)星球。

第4章 西斯王的墓場
Korriban星球

來到克瑞班星球，一直保持自己力量平衡的克瑞拉不願意與我同行，她擔心此處的邪惡力量太強，導致自己墮入力的暗面中。也罷，帶上維澤斯和迪賽普(Disciple)同行，來到西斯王的墓場。在這裡有著眾多西斯王者的墓地，還有四處散落的孤寂旅者的枯骨。調查枯骨，會引出隱身的怪獸。消滅全部隱身怪獸後，我突然感覺到一股莫名的力量充滿全身(此時等級達到15級)，看來需要向克瑞拉詢問對原力更深層次的理解了。

回到黑鷹號，而此時克瑞拉正在窺探迪賽普心中的隱密，原來他也曾經接受過絕地武士的訓練，不過由於內戰的爆發而沒有能夠完成自己的訓練。來到西側艙體，在這裡見到了克瑞拉，原來此時的我們已經掌握了力的本源，在克瑞拉的幫助下我成為了絕地大師。來到醫療室，在這裡見到了迪賽普，原來他曾經在幼年見過我，並且希望能夠繼續完成絕地的訓練，成為絕地武士。此時已經是絕地大師的我順利幫助他重新感受到原力，成為了絕地武士。

回到星球表面，繼續向前探索，此時發現一處山洞中湧現著邪惡的氣息，並出現了兩隻蝙蝠怪獸撲向我。消滅它們之後，克瑞拉建議我先前往西斯學園探查。進入西斯學園，此時的身後的大門卻自動緊鎖住了。此刻在學園的某處，邪惡的西斯領主達夫．錫恩也感知到了我們的來到。命令手下的西斯學員前來追殺我。

在黑暗的西斯學園中四處尋覓，前行來到大廳，此時東側通道中訓練室和西南角通道的大門都緊閉著。從西側通道進入，可以找到數具前來探訪的旅者的屍體。在西南角的某個房間中可以找到一個裝有如何使用此處訓練裝置的筆記本，來到訓練筆記本裝置前可以輸入密碼：「3401726-B853S500X001」打開西南側圖書館的石門，在那裡可以打開一個緊鎖的儲物箱(注意：只能開鎖不能直接攻擊)得到烈性炸藥，有了烈性炸藥就可以炸開最西側的房間，在這裡可以得到一些道具和瞭解一些西斯內

西斯學園(Sith Academy)



第5章 月之暗面

Dxun 衛星

經過超時空跳躍來到奧德蘭星球的外層空間，此處的巡邏飛船卻突然向我發起攻擊，由於部件受損黑鷹號不得不迫降到Dxun 衛星上。留下亞特看守飛船的我們踏上了尋找本地居民來協助修理飛船的旅程。敵人的追蹤飛船也降落到了這裡，在路上經過了一處廢棄的飛船，讓T3 恢復控制的機器人的動力後慢慢前進，在一路上修復了三個戰鬥機器人協助戰鬥，並最終消滅了前來追蹤的賞金獵人前往下個區域。在到達下個區域後，前進不久就可以發現一處緊鎖的倉庫，用從克瑞班星球的西斯學園找到的烈性炸藥炸開它得到了不少物品。繼續前進，在森林中的一處空地處被一群隱身的曼德羅戰士團團圍住。與小隊長交談後，由他帶領我們前往此地的曼德羅基地。

亂的歷史。不過建議這裡將烈性炸藥保留到前往奧德蘭星球後，在那裡可以得到更好的物品。


▲手拿光劍的絕地武士

使用電腦回答問題。答案分別是1：Freedon Nadd；2：20；3： Gizka；4："I always lie"；5： Passion, strength, power, victory.。成功通過就可以打開二次測試的房間，進入東側房間進行二次測試。

躲避路上的毒氣來到東側訓練室，開啓訓練裝置。此時房間的門會自動緊鎖住，而且房間裡面的怪物會從籠子裡面被放出來。消滅所有的怪物，然後就可以打開對面的房間了。進入房間，在籠子裡面發現了已經死去了的Vash 大師。從她的屍體上找到遺留下的光劍和帳號訊息，打開了入口大門。嗯，是離開這個陰森壓抑的地方的時候到了。前行來到中央大廳，沒想到西斯領主達夫．錫恩正在這裡等待著我，勉力阻擋了他的強力攻擊後，克瑞拉引導我們離開了這裡。

離開西斯學園，進入先前那個黑暗的洞穴。消滅路上的眾多敵人，通過一座石橋來到一處瀰漫著神秘氣息的入口前。克瑞拉告訴我如果要體驗力的黑暗面就必須進入進行試煉。進入後首先就遇到了昔日馬拉克引導眾多絕地墮入黑暗面的情景，雖然明知是幻像，我仍然毫不猶豫地拔劍指向他，消滅幻象後繼續前進。繼續前進遇到了昔日自己率領的一隊共和國士兵，正是昔日我的殘酷無情，導致他們全部倒在地雷之上。這次我要扭轉過去的錯誤，排除橋上的地雷後，與這些忠誠的士兵一起消滅了出現的敵人。繼續前進，在下方的通道中可以見到一具絕地武士的遺骸，當我不斷調查他的時候，就會不斷出現兩隻隱身怪獸攻擊我，戰鬥吧！

繼續前行，此時克瑞拉卻在前方等待著我，正要開口詢問，而亞特等人趕到指責克瑞拉是西斯武士。我消滅了橫刀相向的亞特等人後，順利通過了這次考驗。最後來到一間墓室前，在此地等待著我們的居然是瑞文！打敗他並得到他的光劍後，克瑞拉恭喜我通過了全部考驗，可以離開這裡了。拿走墓室中昔日西斯之王Ludo Kresh 的盔甲與光劍後，從後方出口離開了這裡。回到黑鷹號，前往曼德羅瑞安戰爭的源頭—奧德蘭星球（Onderon），戰火洗禮下的奧德蘭星球的今日又將是如何了？

來到曼德羅基地，與首領曼德羅爾交談，知道這裡是仍然恪守著自己原則的曼德羅戰士的聚集之所，雖然在曼德羅瑞安戰爭之後，許多曼德羅戰士淪落成為為金錢生存的僱傭兵，而這裡的戰士卻一直恪守著自己的榮譽與尊嚴。曼德羅爾答應幫助我們前往奧德蘭星球，不過需要我在此地展示自己的力量獲得榮譽才行，而且與我同時降落的飛船總共有3艘，他希望我前往安置了地雷的B13倉庫進行勘察。離開曼德羅爾首領前突然發現他禁止我們前往身後的倉庫，於是讓克瑞拉隱身前往打開倉庫的門找到了一些不錯的物品。

離開曼德羅爾首領後，來到基地的院子中，在這裡我們可以見到Zuka ，他正在修理基地的電腦系統，接下了答應幫他修理遙感裝置、電纜和找回被怪物吃掉的3 個變頻器的任務；在一旁的守衛告訴我，在森林中有一隻名叫Zag 的怪物，如果我能殺死它並帶回牙齒就可以獲得榮譽與尊敬；站在鬥技場的教練Xarga 也交給我尋找一個名叫Kumas 的隊員的任務。讓T3 修理好Zuka 身邊的電纜後，我們進入了基地北面的競技場，在這裡可以經過連續5 場挑戰勝利後獲得榮譽，不過在獲得其他人尊敬前我只能進行前三場比試。在擊敗三人後我們離開了這裡，不過在離開前需要前往附近的電腦庫房修復遙感系統，這件事情就交給T3 好了。

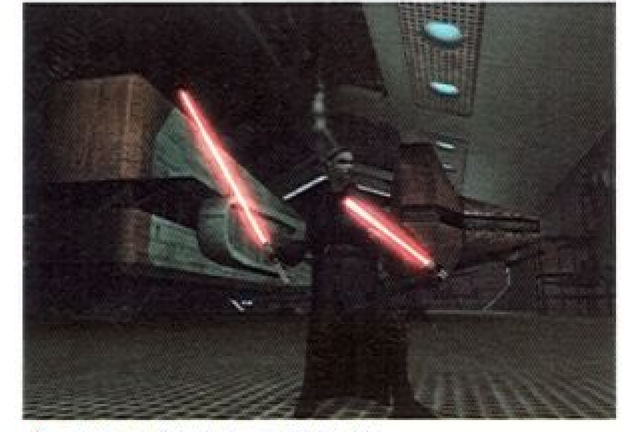
離開秘密基地來到森林，在中心戰士的聚集地我們見到了Davrel ，他堅持要與我決鬥來奪回自己的榮耀，不過當我告訴他可以與我一起殺死Zag 怪獸後，他欣然同意了我的建議。並且約定在怪獸的巢穴前見面。離開營地往東走，在這裡可以遇到一群怪物，殺死他們可以從其中一隻怪物身體中找到一個變頻器。繼續向東北角進發，在路上可以見到一隻巨大的怪獸。而此時克瑞拉引導我學會了怪獸控制的原力輕鬆地消滅了它。來到東北角，在這裡我們可以看見Kumas 正被困在懸崖上，消滅在一旁虎視眈眈的3 隻怪獸後，成功解救了他。然後我們向東南角進發，在路上又消滅了一批怪


▲夕陽下的曼德羅

月球森林(Jungle)



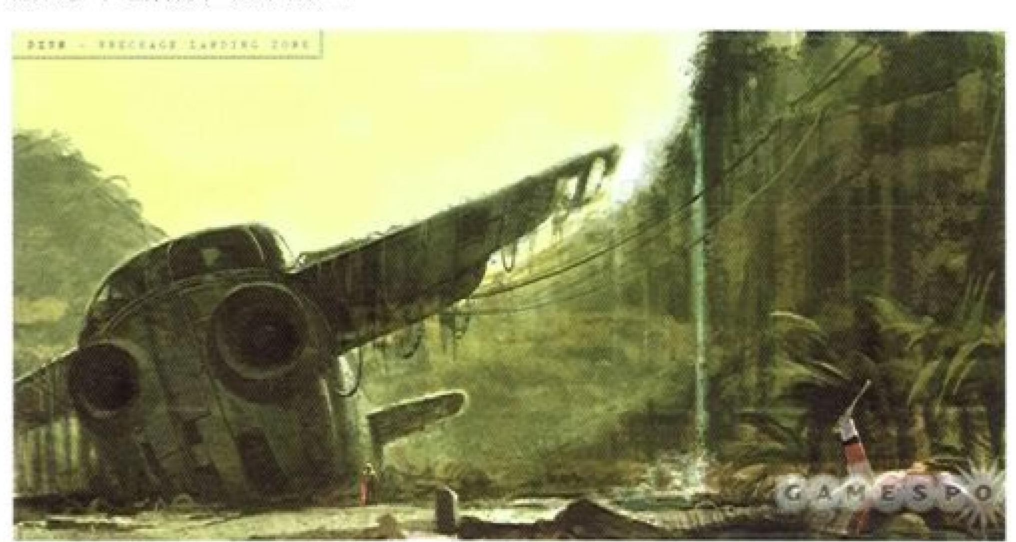
1、入口	7、Kumas 被困處	13、怪獸與光劍組件
2、鎖住的倉庫	8、變頻器所在	14、再遇Kelborn
3、聚集地	9、Zag 怪獸	15、變頻器所在位置
4、出口	10、Kelborn	16、控制器
5、變頻器所在	11、搜索小隊	17、倉庫
6、巨大怪獸	12、搜索小隊	


▲手拿光劍站在黑鷹號前

物得到了第二個變頻器，在最裡層見到了Davrel，在大家齊心協力的攻擊下成功的消滅了Zag怪獸得到了它的耳朵。

下面我們向森林的西側進發，前進不久就可以見到Kelborn，他正在搜索從降落的第三艘飛船上的探索隊，希望能阻止他們找到曼德羅基地。答應他，然後向西南角進發，在路上連續消滅了兩隊搜索隊後，回到西側入口附近再次見到Kelborn，此時他也消滅了剩下的一隊搜索隊，成功完成了任務。下面就是前往西北角B13倉庫的時候了，在路上消滅幾隻怪獸得到第三個變頻器之後來到倉庫前。扳動門閥打開庫門進入倉庫，回收了地上的地雷、打開所有儲物箱並消滅了爆走的機器人之後，我們離開這裡回到了秘密基地。

首先來到競技場，擊敗剩下的兩人獲得了大家的尊敬。在與教練Xarga交付了尋人任務並將3個變頻器交給了Zuka，我們告訴曼德羅爾我們已經贏得了曼德羅人的尊敬，曼德羅爾答應送我們前往奧德蘭星球並送給我們一把光劍。而此時突然有大量隱身的西斯戰士來襲，消滅敵人來到機庫門前，曼德羅爾首領決定與我們一起前往奧德蘭星球，而讓基地中的戰士對付源源不斷的西斯戰士。



第6章 紛亂前的平靜

Onderon星球

乘坐曼德羅人的運輸飛船我們來到了奧德蘭星球，曼德羅爾告訴我們，現在這個星球正處在女王塔利娜和瓦克魯將軍的對峙中，在這紛繁冗雜的環境下，整個奧德蘭星球處在戒嚴狀態中，所有人都不得離開這裡。如果想得到Kavar大師的消息，或許居住在這裡的醫生Dhagon Ghent可以提供幫助。

一進入停機坪就會有一位機場僱員向我們發放了個人簽證，並瞭解到簽證分為兩種：一種是針對來訪者的個人簽證；還有一種就是任何人都能使用的通用簽證。不過由於戒嚴的關係，現在已經不再發放通用簽證了，而現在有無數人想離開此地，或許擁有一個通用簽證可以賣出很好的價錢。在停機坪四處看看，發現一個商人與一名馴獸師，與馴獸師對話後，突然他身邊的的怪獸發狂衝出了籠子。幫助可憐的馴獸師消滅怪獸後，我們離開停機坪進入了市場。

剛進入市場，就發現前方有一個可憐的記者正在被衛兵當成間諜盤問，幫他解決麻煩之後繼續前進。前方有一雙議員的妻女和一個商人想得到通用簽證離開此地，筆直從西北角的出口來到西側廣場，走到西北角的醫生寓所前。得知醫生由於捲入了一場謀殺軍官的案件被扣押在東區砲塔中。

回到東區砲塔前，消滅路上出現的賞金獵人後，與守衛砲塔的Riiken上尉對話，瞭解到軍官是在離開酒吧之後被害的，建議我前往酒吧尋找線索。來到酒吧中，這裡仍然有不少人想得到通用簽證。除了一個想用500元購買的傢伙和一個想用5000元或者西斯武士專用光劍水晶交換的女人Sakarie之外，甚至還有一個從共和國而來的間諜Xaart都想得到通用簽證。


▲混戰


▲與機器衛士戰鬥

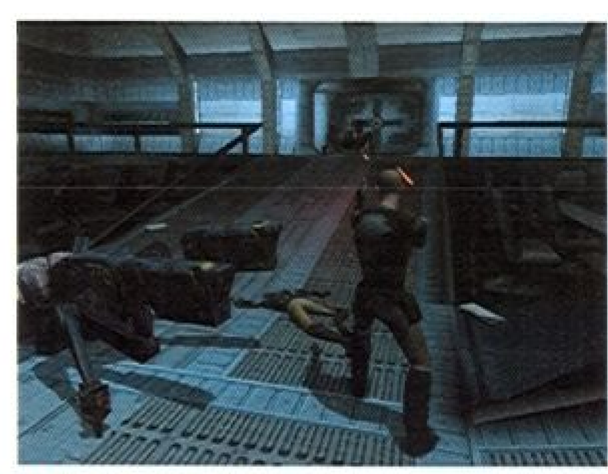
首先在與酒吧中庭的電腦專家Kiph對話，花費500元將自己的個人簽證改變成通用簽證後。找到了知情者一酒吧侍者Nikk。他告訴當時軍官是在酒吧前遇害的，或者在現場可以找到一些線索。出門後，在門前的拐角處的垃圾堆處找到了一具損毀的機器人軀體。回到酒吧Nikk交談知道，這可能是酒吧的服務機器人S-0d3。當我們找電腦專家kiph尋求幫助的時候，他告訴我們，如果我們可以找到機器人的記憶晶片的話，他就可以提取其中的記憶來找尋線索。與東側房間中的Panar對話得知，廣場上的機器人商人1B-8D那裡或許可以找到線索。來到機器人商人處花費25元買到了報廢機器人的頭部，然後交給Kiph檢查。從記憶晶體的記憶中證明了醫生無罪，於是回到砲塔前將證據交給了上尉後，與醫生一起回到了住所。

對我感激涕零的醫生不僅答應幫助我與Kavar大師聯繫，而且還送給了我一把光劍。不過由於他的聯繫資料數據盤被酒吧中的流氓偷走了，所以我們得從流氓手中奪回數據盤。來到酒吧消滅流氓首領和她的部下，奪回了數據盤並取得她的通用簽證。回到醫生寓所，醫生安排我們在酒吧與Kavar大師見面，沒過多久托賓就帶領士兵前來打擾。Kavar大師使用原力克制住他們並迅速離開了這裡，不過臨走前他答應我今後會主動聯繫的。消滅一路上阻擋的士兵與炮台後，我們離開奧德蘭星球回到了Dxun衛星。而此時曼德羅爾也決定跟隨我離開尋找曼德羅人失落的榮譽，於是大家一起前往那薩達星(Nar Shaddaa)。

第7章 混亂的都市

Nar Shaddaa星球

那薩達星球，一個充滿暴力的混亂地帶，卓越的絕地大師Zez就藏身在這裡。一下停機坪，就有一個背生雙翼的外星人喋喋不休地飛來。由於此停機坪被預定了，所以我們不得不花費50元購買到了暫時的停泊權。


▲布萊格斯戰鬥中

進入這個混亂的都市，前行不久就遇到了幾個暴徒在欺負一個流浪者，消滅這群傢伙挽救了這個可憐人。向前走會有一個流浪者收取5元來幫我們打開通往中心廣場的道路，暫時不管他，打開前方緊閉的門進入房間，在房間的西側見到機器人TT-32 和它的主人Tienn，Tienn告訴我它能將我們的飛船ID更改，但是必須有一個空白標誌牌才可以，而之後與TT-32對話得知它的朋友IT-31被賣給了機器人商人Kodin，在不久將會被作為廢品銷毀，如果我們能將IT-31救回來，那麼它將給我們一件無限制使用的機器人護罩作為報答。離開他們來到廣場中心西側的機器人商人處花費150元購回了IT-31，然後就可以從TT-32處得到護駕了。進入機器人商人身後的賽車場，在這裡我們遇到了Lys，她認為賽車場老闆在利用機器人作弊，於是我們進入一旁的賽車場利用T3的維修與電腦技能摧毀了機器人，然後從Lys手中得到2000元的報酬。

離開賽車場向東北角前進，在這裡我們又遇到了暴徒在欺負流浪者，趕走他們！與這裡的商人Geeda和Oondar交談，他們互相攻擊對方，希望借助我的力量趕走對方，最終我支持了Geeda(因為在遊戲最後期Geeda會販賣一些珍貴的物品)。進入Oondar身後的房間，消滅在這裡火拚的暴徒後，我們前往了北側的碼頭。

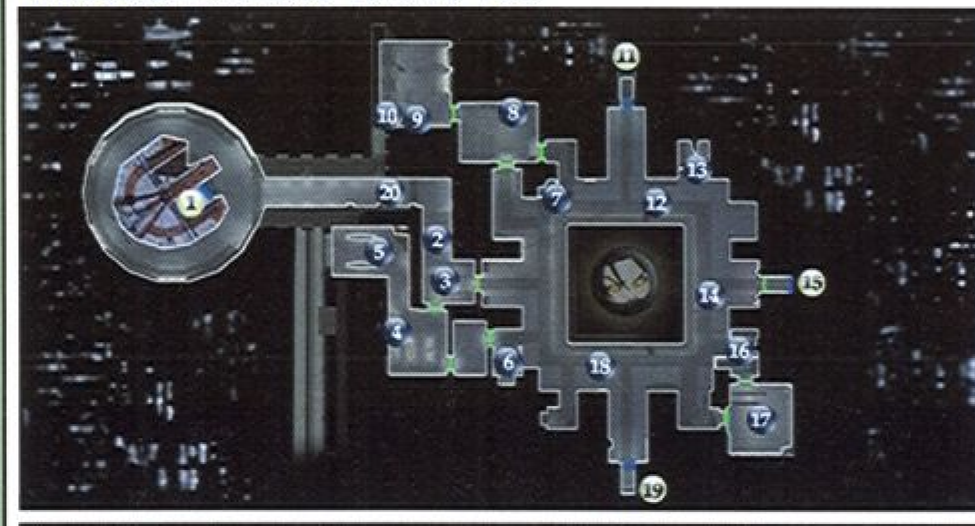
來到碼頭，在通往2號碼頭的路口見到了Fassa，它拜託我幫他解決飛船入港順序的難題。首先使用一旁的控制台將電力轉移到Pylon 2上。然後來到Pylon 2控制台：按照「Silver Zephyr、Alakandor、Toorna's Profits」的順序引導船隻入港。順利歸來向Fassa回復任務後，他非常的高興，並答應我們以後有能夠幫的上忙的地方將盡力協助。從Fassa左側的入口進入廉價旅館，剛進去就在一處房間中見到兩個講著艱澀難懂語言的外星人，讓克瑞拉潛行靠近居然聽到他們打算用麻醉劑迷昏Vogga的看門「犬」而偷偷進入它的倉庫偷盜的計劃。在一旁的房間中還可以接到幫外星人Lasavvou償還債務的請求；協助幾名外星人來尋找他們的船長；幫助Bith科學家從Pylon 3聯繫人處取回機器元件；幫助一個名叫Lootra的男子找回他的妻子Aaida等任務。

回到Fassa身旁，與他對話談到了外星人L的債務問題，他爽快地減免了它的債務。來到Pylon 3，發現Bith科學家的聯繫人已經被殺死了，消滅出現的機器人後，大家回到科學家的住所，但是僅僅只發現了它的一隻斷臂，它人到哪裡去了？向Lasavvou回復債務已經還清，它非常感謝我並送給了我一件珍貴物品。

下面我們回到中心廣場，前往酒吧。進入酒吧後，向北前進，這裡被門衛攔住了。花費少量錢幣可以從門口的老鼠外星人處買到了密碼，不過它還提到了用2000元為我散佈消息引起交易公司的注意，不過我沒答應它；旁邊的一群流氓想要我騙出牌廳中牌手Geredi來，當然我也拒絕了。說出密碼後來到牌廳，經過3場勝利擊敗了Geredi，讓亞特與美女牌手Dahnis調情而不戰自退，機器人牌手S4-C8也會臣服在T3高超的修理技能之下。在收拾了三位主牌手後，賭牌冠軍Champ出現了，在努力擊敗它後，它交出了強力卡片並服輸。下面是進入下方舞池的時候到了。進入下方舞池，貼著牆壁走到吧台前的使者面前，從他的手中得到了麻醉劑，下面就可以前往正在舞池中挑選舞孃的Domo面前了。在美麗的女主角Eggy答應穿上三點式舞衣為Vogga舞蹈後，它帶著我前去拜訪Vogga。

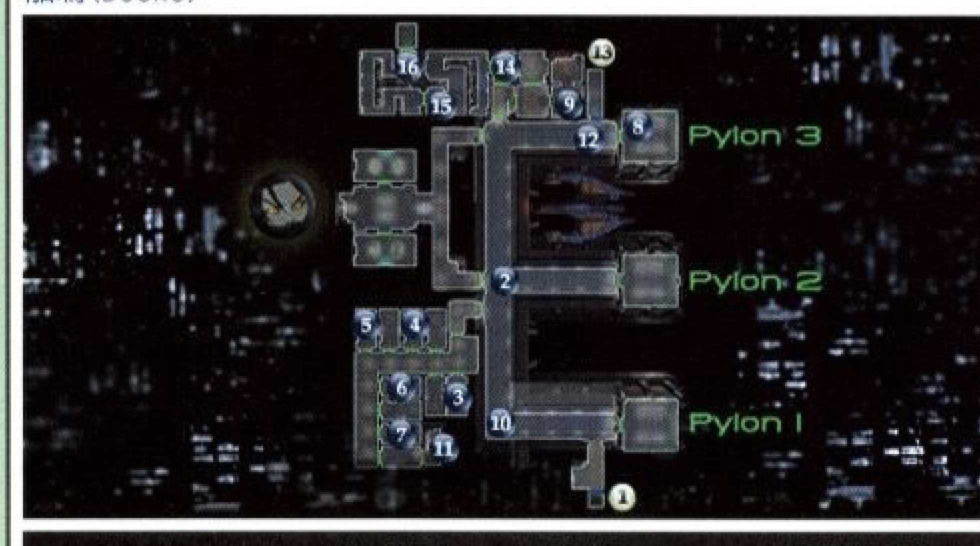
然而那隻肥胖的大蟲子卻在Eggy的艷舞前睡著了，真是該天打雷劈。也罷，將麻醉劑放入牆角中的水盤中，把那兩隻兇惡的看門「犬」麻醉後，拿走它收藏在倉庫中的全部收藏作為補償，其中甚至還包括一把光劍。搖醒大蟲子與它交談，得知在布萊格斯採礦基地毀滅後，本地已經成為了最大的燃料原地。但是由於交易組織的首領goto把持了所有進出口，因此原料無法運出，如果我們能夠解決Goto的問題，那麼它會當仁不讓的向特洛供應原料。


中心廣場全圖(Refugee Landing Pad)



1、停機坪	6、賞金獵人	11、船塢入口	16、商人Oondar
2、暴徒與流浪者	7、機器人商人	12、暴徒	17、暴徒
3、流浪者	8、Lys	13、商人Geeda	18、黑鷹號的「主人」
4、操作台	9、賽車廳老闆	14、感受原力	19、難民營入口
5、機器人工作室	10、機器人	15、酒店入口	

船塢(Docks)



1、入口	5、Bith科學家	9、胖蟲子Vogga	13、毒氣酒吧入口
2、Fassa	6、商人Lasavvou	10、初遇Mira	14、機器人門衛
3、偷盜者	7、男子Lootra	11、隱密房間	15、機器人門衛
4、找尋船長者	8、被殺的聯繫人	12、遇見打鬥	16、密碼門



離開這裡來到中心廣場前往難民營，在入口前遇到一個自稱黑鷹號主人的人，不理會他進入難民營。進入之後，馬上遇到兩個不長眼的流氓攔路，消滅它們進入中心區難民營。進入大門馬上就可以看到右側有個身患重病的人，使用醫療技能治好他。走進去與難民領袖Hussef交談，得知與此處兩大流氓勢力進行協調來擴大難民的生存空間的任務。在Hussef身旁的就是Aaida，告訴她，她的丈夫正在尋找她，讓她自己自行回去就可以從她丈夫手中再得到一把光劍。

繼續在難民營中四處走動，接下了幫助Nadda尋找流氓組織綁架的女兒Adara的任務；Kahranna和她的家人想通過港口離開這裡；退役老兵Odis想找一份飛行員的工作等等請求。更主要的是在經過兩個外星人身邊的時候，他們說出了亞特不為人知的過去，他曾經是一名殺手！與亞特交談後，瞭解了他的過去，並知道了他現在對原力的渴望，於是我一絕地大師Eggy將引導他成為絕地武士！來到西北角找到了Adara，殺光了這裡的頭目Visquis和他的爪牙，順便前往東側將Serroco組織也一掃而空後，我們離開了難民營。

剛剛離開難民營就接到了黑鷹號被攻擊的消息，一路殺上黑鷹號。在這裡我們遇到了襲擊組織的頭目，在恐嚇它離開黑鷹號後，我們再次登上了那薩達星球的土地。一下飛船就接到一個外星人頭目Visquis前往毒氣酒吧的邀請，於是我獨自前往黑鷹號。但在剛進入港口後就被米娜(Mira)帶往了自己的房間，在這裡米娜迷倒我，代替我前往了毒氣酒吧。而與此同時亞特在酒吧中遭到了兩名外星殺手的攻擊，在擊敗她們之後視角又再次轉到我這邊，此時神秘的絕地大師Zez出現，尾隨著米娜的腳步他也進入了毒氣酒吧。

米娜進入毒氣酒吧後，首先在西北側房間的西北角找到了那些外星人的船長，告訴它它的船員正在尋找它之後。就可以進入Visquis所在的房間了。在這裡米娜被識破後抓了起來，此時被原力感召的我甦醒過來。前往毒氣酒吧救助米娜。在進入毒氣酒吧後克瑞拉引導我學會了屏蔽毒氣的原力，不過此時我已經戴上了防毒面具，這就沒有什麼必要了，一路殺光敵人，在東北角的出口離開進入毒氣酒吧的秘密通道。

在通道中前行，來到一扇緊鎖的安全門前。此時的視線又轉回到米娜那裡。在中心競技場打敗Hanharr和紛湧而來的敵人之後，從競技場中一具屍體得到密碼後的她，在緊急通道的密碼門前開啟電腦讓我進入了此地。此刻的我可以通過密碼門，一路殺進去，在競技場的中央見到了Visquis。他命令手下的僱傭兵攻擊我，然而這些僱傭兵卻殺了它，將我擊倒在地帶往Goto的飛船。與此同時克瑞拉卻神秘的喚醒了Hanharr，讓她繼續追殺米娜。

在我被抓走之後，亞特等人決定改變自己飛船的銘牌，引誘Goto的飛船前來攻擊，從而登上了它的母艦。利用酒店中賭牌冠軍的協助下，T3 進入機器人倉庫盜取銘牌。與機器人 C6 交談，它表示如果機器人C7壞掉了，就讓我進入庫房。擊毀機器人C7後，C6讓我進入。選擇如下步驟打開密碼門：1、中間的一組逆時針轉一次，2、左側的一組逆時針轉一次，3、右側一組順時針轉一次。向機器人 B-4R5 獲取密碼，擊敗攔路的 TK-50 機器人並獲得了最後的 TK 配件後，T3 離開了這裡。(註：此時已經收集到黑鷹號上TK-47缺少的全部配件，可以修復它了！)

成功執行計劃登上母艦後，克瑞拉與鮑德從壞機器人上下載到超載程序，利用鮑德的特殊能力打開能量護罩，在右舷後側的壞機器人上下載到關閉程序，然後得到可以訪問封鎖系統的電子卡，最終得到了地雷系統控制密碼、砲塔系統控制密碼和能量分配系統密碼，從艦尾救出我之後。我們穿越了一條佈滿地雷的通道來到了艦橋。消滅了大量毀滅機器人之後，來到主電腦前關閉了主電源並切換到備用電源上。然後消滅登上船的賞金獵人後從登陸點離開了飛船。在我們安全脫險後，黑鷹號成功引爆了Goto的旗艦，暫時解除了Goto對那薩達星球封鎖。回到那薩達，在到港口向Fassa交談解決了難民營婦女的離開請求與幫助老兵找到工作後，我們離開了這個混亂都市。

GOTO 旗艦(Goto's Yacht)



1、入口	6、找到女主角	11、地雷通道
2、下載超載程式機器人	7、下載重啓程式機器人	12、控制台
3、控制台	8、操作台	13、毀滅機器人
4、下載關閉程式機器人	9、操作台	14、儲物箱
5、地雷通道	10、中央廳	15、主控制台

第8章 重返Onderon星球

正當我回到黑鷹號後，此時突然傳來了Kavar大師自奧德蘭星球發來的求援信息，原來此時的奧德蘭星球已經爆發了內戰。瓦克魯勾結西斯武士進攻皇宮，而與此同時在dxun上也發現有西斯武士的身影。因此我們決定兵分兩路，讓迪賽普和亞特和 T3 前往dxun，而自己帶克瑞拉和鮑德前往奧德蘭營救女王。迪賽普一行一路殺入邪惡的西斯王Freedon Nadd的墓地，在裡面西南角和東南角解開了兩個謎題，分別是6x2-8+9x1=13和替換C模塊，並且還可以在這裡修復1個戰鬥機器人和1個醫療機器人。在中央大廳消滅了出現的西斯武士一路前行，前往東北角打開了最後的大



▲西斯王墓地前與初次出現的西斯武士激戰

第9章 黑暗之源

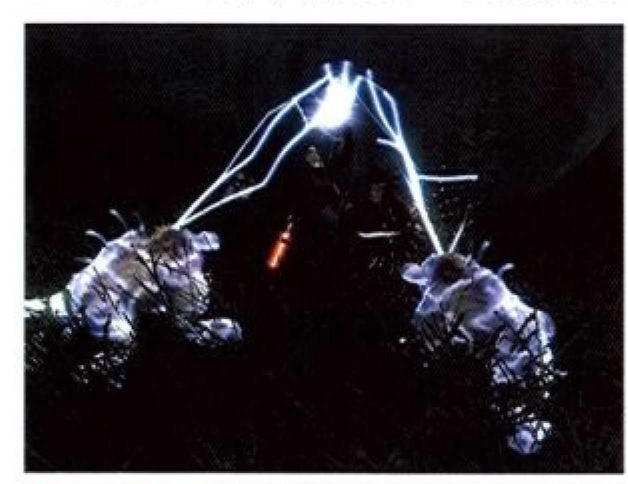
Malachor V行星

回到丹圖因，前往絕地遺址，此時3位大師已經回到了西南角的絕地遺址。但此時的他們卻頑固地認為由於我獲得了瑞文同樣的，可以影響他人戰力的原力，會導致真正黑暗的西斯武士尾隨而來，毀滅最後的絕地和原力。於是他們要強行廢除我的原力。正當我無力支撐的時候，在外面休息的克瑞拉衝了進來，使用黑暗原力消滅了所有的絕地大師。原來她就是瑞文的師父，可能是現在星際中最強的絕地武士。在消滅3位絕地大師後，她與絕地大師亞提斯手下的白衣女子一起離開。甦醒的我回到黑鷹號，被打得半死的亞特告訴我，克瑞拉去了特洛北極的亞提斯基地。



▲原力封鎖敵人的力量

來到特洛北極的亞提斯基地，面對此時已經墮入力的黑暗面的大師亞提斯。擊敗她之後，她告訴我克瑞拉前往了黑暗之源—亞文Ⅴ行星尋求新的力量，而此時西斯大帝—神秘的面具武士正在率領西斯大舉進攻特洛。回到特洛後，此時在L.G的本地衛隊，丹圖因的援軍，奧德蘭女王援軍與曼德羅爾部隊的全力協助下，我們打敗了登陸的西斯大軍，與曼德羅爾和維澤斯一起登上了西斯大帝－達夫·利彌西斯的飛船。我們的任務就是讓西斯大帝與飛船一起毀滅！



▲原力的風暴！

炸毀飛船需要佈置4顆炸彈，我們必須到達地圖上4個不同的標識地點進行佈置。而當佈置到3顆的時候遭到襲擊，第4顆炸彈被毀壞了！我們不得不前往飛船中央靠北側的導彈室，利用電腦封閉導彈艙門，取得一顆導彈。在路上勸走托賓，維澤斯在自己原來的座艙中冥想獲得新的力量後前往上層艦橋。擊敗神秘的西斯大帝后，取下了他的面具，那面具之後卻是無盡的黑暗…從切入口離開西斯母艦，炸毀它！下個目標就是黑暗之源：亞文Ⅴ行星！

來到亞文Ⅴ行星，在路程中遭受到強烈的電磁風暴襲擊，黑鷹號嚴重損壞懸於懸崖夾縫之中。而我卻選擇獨自離開前往西斯神殿。在路上可以碰到四處飛船的遺骸，其中還有未完全損壞的控制台。消滅地圖上所有敵人前往西斯學院。來到學院前，在衆多西斯戰士的跪拜迎接下我進入了西斯學院！與此同時，前來接應的米娜擊敗了攔路的Hanharr後寬恕他離開，而鮑德也命令自己的小機器人嘗試修復四處損壞的控制台，做好在我離開後徹底毀滅這裡的準備。

門。打斷了在裡面正在進行邪惡儀式的西斯大師的計劃。在殺死西斯大師和兩名黑暗絕地大師之後，從他們身上得到不錯的物品以及墓室中西斯王的遺物後，大家就可以離開這裡了。

此時回到奧德蘭的我發現此地已經是滿目瘡痍，殺死路上的敵人直指皇宮，在路上可以解救一隊士兵作為自己的隨從，並且可以利用鮑德的特殊能力打開能量護罩前進（註：如果沒有鮑德，就必須操作電腦擊落8架飛機後才能打開防護罩）。最後我們進入皇宮，從左側進入，在通道盡頭的房間我們可以見到Kavar大師，從皇宮藏寶庫中得到不少珍貴物品和一把光劍後（這裡的答案是66、45、39），從Kadron將軍處接到了救助Riiken上尉的任務。來到右側通道盡頭，說服受雇於西斯的Kiph離開後，我們成功打開了被托賓封住的大門和解救出了上尉，殺入裡層，在絕地大師Kavar的協助下，我們接連打敗了托賓和瓦克魯。在女王的堅持下皇家衛隊殺死了瓦克魯，而托賓卻被克瑞拉救起賦予了神秘的使命。

在解決了這場紛爭後，Kavar大師也決定回歸絕地遺址，很好，現在所有的絕地大師都回歸了絕地遺址，看來我也是該回去的時候到了！

第10章 原力與我同在！

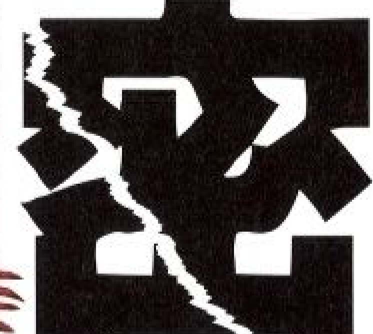
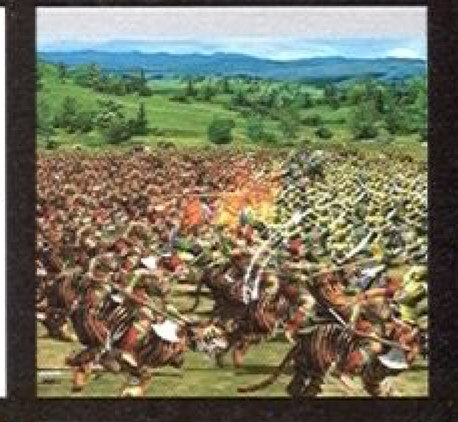
進入西斯學院，消滅了如潮水向我殺來的西斯戰士、西斯武士、黑暗絕地大師、西斯大師後。我來到了最後的神殿之前，在這裡我見到了領主達夫·錫恩，雖然他的黑暗力量無比的強大，但是他最終還是倒在了我的光明原力之下。進入神殿，我見到了克瑞拉，她正在等待我的前來。在這裡她說明了一切，原來真正的黑暗西斯仍然存在於銀河系外的黑暗之中，瑞文的離開也正是為了尋找並毀滅黑暗的源頭。而克瑞拉認為在此地利用我的強大原力創傷，來最終造成原力的毀滅會徹底的解決問題，這種極端的方式，當然不能讓我臣服，在擊敗克瑞拉和她召喚出的3把光劍後，克瑞拉最終倒下了。

在她死去之前，她用自己預知能力給了我最後的禮物：在遙遠的將來，米娜會在戰死在某個星球；深愛我的迪賽普將重建絕地議會並成為其中一員；維澤斯會回到她的故鄉；鮑德與亞特去向不明；曼德羅爾將繼續帶領他的族人為榮譽而戰。而那些昔日的繁華之所將怎麼樣了？現在繁華似錦的特洛將會毀滅，而奧德蘭將在女王統治下重新繁榮起來，古老的西斯墓地克瑞班將繼續保持原貌，混亂之都那薩達將成為新的貿易中心，失落城市丹圖因將在絕地議會的光懷下治療昔日的創傷。

而我呢？我的將來掌握在自己的手中。隨著克瑞拉的死去，黑暗的原力開始失控，西斯神殿如同糜粉一樣瓦解。此時黑鷹號及時趕到，大家離開了這個黑暗之地，駛向了廣闊的宇宙之中…。



▲覺悟吧！克瑞拉！








密技呱呱叫 GAME TIPS

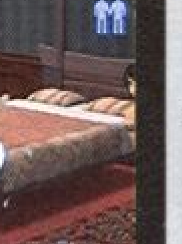


風色幻想3～罪與罰的鎮魂歌～

超人特攻隊

三國群英傳5

模擬市民2：夢幻大學城





風色幻想3～罪與罰的鎮魂歌～

▶小bug




這是可以把裝備硬裝上去的方法。在人物裝態下按裝備時，左邊會打開可裝備武器防具一覽，接下來，接要裝備的東西就會裝備上來，但這個時候對著A裝備按著滑鼠不放，往下拖到空白處再放開，就會發現，裝備品裝錯了，武器方面可能會裝到別的角色的武器，就可出現祭司拿拳套玩蒼天之拳，火槍變砮炮的情形。至於防具類，則會出現身體穿著鞋子、腳下踩著戒指、手上拿鎧甲來當盾牌的奇怪景象。東西都是自己的道具欄中的，有什麼就會裝到什麼，不過找不出判定裝備哪個位置的裝備方法，另外，這個ＢＵＧ過度使用會使遊戲關閉直接跳回桌面喔！

超人特攻隊

在遊戲中按下「ESC」出現輸入框，輸入以下密技：

指令	功能
HI	重新播放開場動畫
GAZERBEAM	獲得光束
SMARTBOMB	殺掉眼前的一切
SHOWTIME	無限超能力
EINSTEINIUM	變成大頭
DEEVOLVE	變成小頭
DASHLIKES	永遠衝刺
DANIELTHEFLASH	奔跑速度加快
BWTHEMOVIE	開啓慢動作
ATHLETESFOOT	拿到Fire Trail



三國群英傳5

小修改

開啓C：\UserJoy\SANG05\Save（視安裝路徑而變），在這裡找一個檔案是Option的組態設定值檔，然後在WinNum後面的數字改1以上，就能玩到嚕（就是破幾次的意思，破１次以上才會出現巾幗爭霸和天下歸魏兩個劇本）

小祕技

只要民心、內政及據點有一定數量以上南華老仙就會自動出現贈送以下物品：

奧汀祕術－能使用技能「奧汀火輪衝」
真奧汀祕術－能使用技能「奧汀大將軍」

小祕籍

如果看到有沈船，去打撈的時候記得也可以用謝夫夢德大法，因為可以撈到「木人兵符（木銅鈴）」，稱霸天下就靠他了。如果看到神仙記得也一定要打，因為打贏了他會增加你的能力質（永久性的）。看到神獸不用打，靠近他，用謝夫夢德到他自己選擇跟隨你，你就會得到座騎。看到墓碑，就要派主力部隊，或少技能的人去，會自動學懂新技能。看到山賊等等的５人小組，可以層試多多挑戰作升等級之用。另外一些特殊裝備，是靠打山賊、水妖和重複攻打特殊地點取得，如倚天劍、幼麒麟等。

賺錢大法

多佔幾座城，每城６個武將，不要編隊，分成１個１個的，每次內政光搜索到的物品量都可以賣好幾萬，不過佔城有個前提，就是城附近的你全都要打下來，把主道路用你的主要部隊守著，有人要攻你就在路上用主隊攔截，這樣就不怕別人老是來攻你的城了！

無敵bug（一）

無論你挑戰神獸還是仙人或是一般千人戰鬥，只要你的武將有技力可以發武將技，這時你選中準備要發射的武將技但先別點確定，用底下的小地圖把光標移到敵人附近，離你武將遠遠的就是了，然後再點確定發射，接著光標會自動移向你自己的武將，就在這時用遊標使勁反向抵住整個大螢幕，不讓光標往你武將這邊靠近，這時光標速度會慢下來，快到達自己武將時可以撐住螢幕不動！就能卡住武將技！（不要鬆手撐住後遊標別動，不然武將技就發出去了，有手感的多試試絕對可以成功）這時你的武將處於無敵狀態打不死的

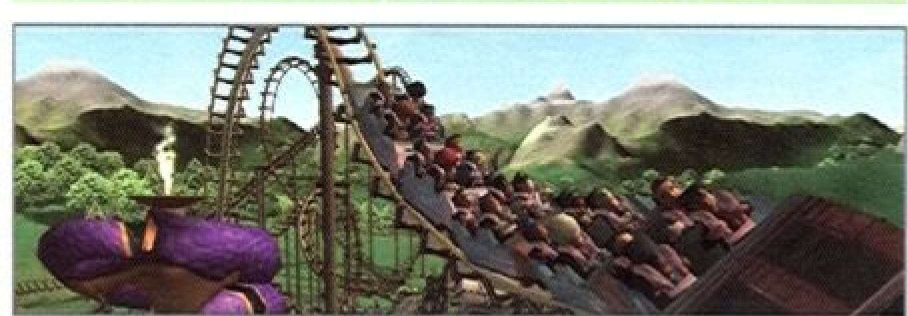
無敵bug（二）

另一個更為簡易方便的無敵ｂｕｇ，就是在你發武將技前按住鍵盤裡的上下左右任意一個鍵，不要鬆手，這樣你再發射的武將技就會卡住發不出去，這時你的武將處於無敵狀態喔！敵人同時也發不了武將技。

模擬樂園3

將遊客名字改成以下名稱，便可開啓密技狀態：

指令	功能
John D Rockefeller	金錢增加10000元
Chris Sawyer	使遊客快樂跳躍
Atari	所有遊客大笑
John Wardley	娛樂設施取消建造高度限制
Jon Roach	建造所有不可搭乘的設施
Guido Fawkes	允許進入煙火大會
Sam Denney	建造所有可搭乘的設施
Forntier	所有設施不會損壞
David Braben	速度加快並設施無限制使用
James Hunt	得到一輛四輪馬車
D Lean	開啓飛行攝影機編輯路線
Mouse	所有遊客往下看地面
ATI Tech	所有人物移動速度加快
Make Me Sick	所有遊客嘔吐生病
Jonny Watts	透過遊客眼睛看世界
Atomic	製造大爆炸毀壞遊樂園

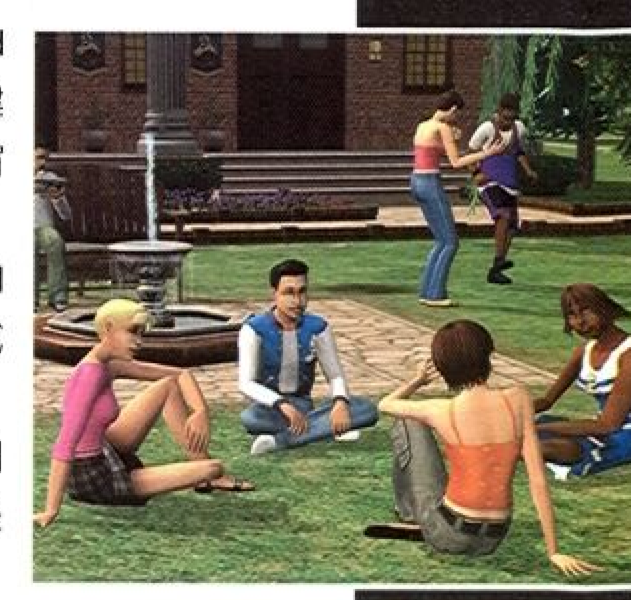


模擬市民2：夢幻大學城

哇！又有好多新的元素和作幣碼，和原來一樣，先按「shift+ctrl+c」開啓作幣碼輸入框。

1.geLotZoning [residential | community | greek | dorm | secretsociety]。注意，輸入的時候只需輸入上述英文字的部份。這條密碼是修改房屋性質的。Residential是民宅；community是公共場所；greek是學生社團；dorm是宿舍；secretsociety是祕密組織。

2.boolProp dormSpecificToolsDisabled true/false。用false就可以在宿舍裡建牆、地基等。本來遊戲中是無法在宿舍裡建牆的。

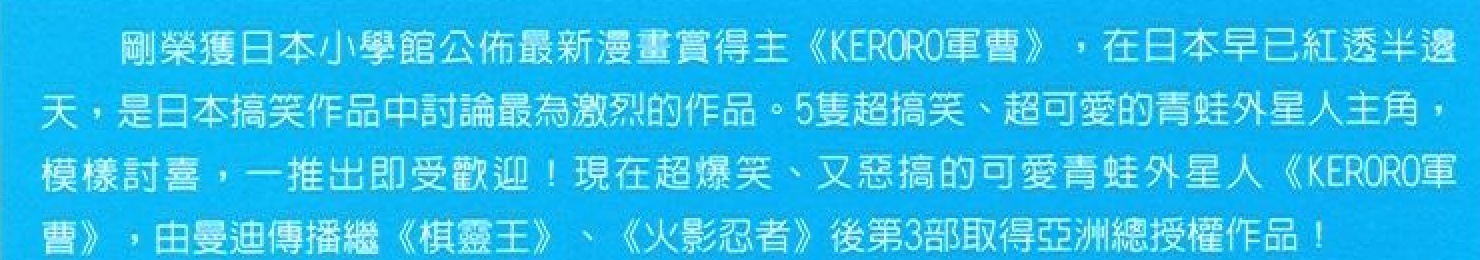


3.boolProp dormSpecificToolsDisabled true/false。用true就可以把家俱放成４５度斜角了！

4.setHighestAllowedLevel 5-11 這個是改可建造的最高樓層。最高樓層是11層，輸入12的話不會成功喔！

ケロロ小隊大舉入侵地球是也.

超搞笑 超可愛 的傻瓜青蛙登陸囉！



剛榮獲日本小學館公佈最新漫畫賞得主《KERORO軍曹》，在日本早已紅透半邊天，是日本搞笑作品中討論最為激烈的作品。5隻超搞笑、超可愛的青蛙外星人主角，模樣討喜，一推出即受歡迎！現在超爆笑、又惡搞的可愛青蛙外星人《KERORO軍曹》，由曼迪傳播繼《棋靈王》、《火影忍者》後第3部取得亞洲總授權作品！

原作吉崎觀音獨特的惡搞風格，全片笑點不斷！本片描述199X世界普遍流行世紀末預言的時代，在日向家突然降臨了來自外星球卻酷似青蛙的外星人—KERORO軍曹。身負侵略地球使命的KERORO軍曹降臨地球後，卻輕易被夏美和冬樹抓住，在冬樹溫情及強烈的好奇心之下，他開始住在日向家中成為他們的食客，一心想佔領地球的軍曹，不但無法達成任務，還陰錯陽差的反而在地球上過著愉快的佣人般的生活。他的部下：TAMAMA、安哥爾・摩亞、GIRORO等也相繼登場，隨著侵略地球部隊成員匯集，日向家也陷入一片混亂中…。

吉崎觀音老師獨特的幽默感和自身對動漫畫的熟悉與喜愛，將這些元素融入這本在日本大受歡迎的創作—KERORO軍曹。身負侵略任務卻酷愛鋼彈模型，還被人類家庭收養成為最會做家事的KERORO、長相可愛討喜卻有雙重人格的TAMAMA、標準單細胞戰爭狂卻又極度純情的GIRORO…這幾個無厘頭的外星人不僅鬧了一堆笑話，還被人類同化…「KERORO軍曹」絕對是一部極度惡搞讓你笑倒在地的爆笑動畫。



故事腳本構成：池田□美子
總監督：佐藤順一
監督：山本裕介
角色設定：追崎史敏
企劃製作：サンライズ

Cartoon Network首播日期2005年3月12日

› 播出時間 每週六晚上20:00 連播2集 › DVD推出日期2005年6月預訂 › 日文官網http://www.sunrise-inc.co.jp/keroro/







人物介紹

KERORO軍曹

藍星侵略小隊的隊長，在日向媽媽的允許之下，目前寄居於日向邸，同屬食客與外星侵略者，醉心於組合塑料鋼彈模型而時常遺忘KERO軍交付之地球征服大業。

FASHION SHOPPING

精品介紹





KARORO護腕
數量：2入
售價：250元



GIRORO護腕
數量：2入
售價：250元



TAMAMA護腕
數量：2入
售價：250元



KURURU護腕
數量：2入
售價：250元



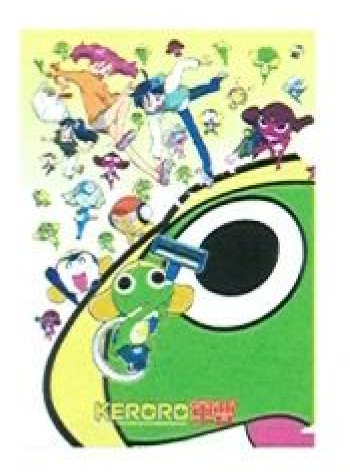
DORORO護腕
數量：2入
售價：250元







KERORO軍曹書夾A
數量：8入
售價：80元

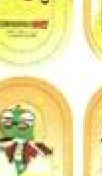


KERORO軍曹L型夾
售價：35元

KERORO軍曹鐵製吊飾A



KERORO軍曹鐵製吊飾B
售價：120元



KERORO軍曹書夾B
數量：8入
售價：80元



數量：4入
售價：120元

KERORO軍曹書籤A

KERORO軍曹書籤B

出品：曼迪傳播



是目前寄居於西澤邸，對於身為隊長的KERORO懷著尊敬的心，但有著雙重性格，這種雙重性格的人物設定恰巧與主人西澤桃華相近。

TAMAMA二等兵



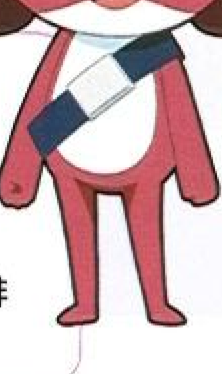
藍星侵略小隊不可少的智庫，它同時也是侵略小隊之中，製造高科技武器與道具的重要人物。

KURURU曹長



DORORO兵長

身為精銳部隊的兵長，原來是叫作ZORORO這個名字，後來因故而改為DORORO，目前與女忍者東谷小雪在一起生活，亦為侵略小隊不可多得的實力派人士。



GIRORO伍長

是不可多得的實力派人士，由於曾遭日向夏美擊敗，於是對具實力的她有著諸大的好感！ 同時亦是藍星侵略小隊之中的中堅份子，不過常因為日向夏美就心軟，當日向夏美遭遇危難之際，GIRORO伍長常默默地為她排解困境，是日向夏美不可多得的貴人。

日本精品介紹

KERORO人氣玩偶

▲
共有三個人氣角色。
尺寸：約20cm
售價：998日圓

KERORO造型錶



墨綠色皮製錶帶，錶背印有ケロロ軍曹LOGO，防水。
售價：5.250日圓

GIRORO造型錶



紅豆色皮製錶帶，錶背印有ケロロ軍曹LOGO，防水。
售價：5,250日圓

KERORO綠色零錢包

尼龍素材，外型簡單大方，收納零錢相當方便。
尺寸：10cm×12cm
售價：2.625日圓

GIRORO紅豆色零錢包



尼龍素材，外型簡單大方，收納零錢相當方便。
尺寸：10cm×12cm
售價：2.625日圓



KERORO表情靠墊

正反兩面皆印有kERORO可愛的表情。
尺寸：30cm×10cm
售價：1,300日圓



▶ GIRORO伍長帽

售價：800日圓

GIRORO表情靠墊



正反兩面皆印有GIRORO可愛的表情。
尺寸：30cm×10cm
售價：1,300日圓









KERORO造型文件夾

全5種，A4格式
售價：300日圓



日向秋

日向媽媽一直是夏美的精神支柱，目前為角山的編輯。



日向夏美

對冬樹而言是一位自主能力高的好姊姊，她的實力亦不容小覷，然而在好強的個性之下，也有著脆弱的一面(這一點會與GIRORO伍長之間有關聯性)。



西澤桃華

西澤梅雄的獨生女，但是有雙重性格，若成為她的丈夫就很可能入主財力雄厚的西澤財團。



◀ KERORO皮質鑰匙圈

尺寸：約10cm

售價：700日圓



▲ KERORO造型室內拖鞋圈

售價：2,200日圓



◀ GIRORO造型室內拖鞋圈

售價：2,200日圓



KERORO鑰匙圈 ▶

全5種，ケロロ小隊全員集合。

售價：1,050日圓





◀ KERORO大型娃娃圈

尺寸：約65cm

售價：8,925日圓



▲ ケロロ小隊&夏美徽章組

售價：1,050日圓



▲ ケロロ小隊&小雪徽章組

售價：1,050日圓

KERORO迷你小模型

售價：800日圓





KERORO午安枕(2款)

尺寸：20cm×20cm

售價：1,050日圓



學生、也是畫家，藉由クルル曹長給予的道具，623能夠用那枝筆繪出目前地球科技還無法解釋的物品。

サブロー(623)



安哥爾摩亞

她視KERORO為叔叔，並抱有好感，其正體是應於1999年七月利用安哥爾族神器(Lucifer Spear)毀滅地球的恐怖大王，但是因為睡過頭而延誤了這件事。



喜愛研究超自然現象的學生，是KERORO的主人之一，對於拯救地球屢逢外星力量毀滅之事，冬樹功不可沒！ 但是生父至今是謎？

日向冬樹

瘋電影 騷主義



⊕ 租片子 DVD INFO

影片類型：動作 | 片長：132分鐘 | 預定發售：4月19日

十字軍東征時期，一筆價值連城、由所羅門王聖殿發掘的巨額寶藏，輾轉來到美國，之後由於獨立戰爭爆發，華盛頓、富蘭克林為了阻止寶藏落入敵軍之手，便把它藏了起來。然而隨著時間的流逝，這份國家寶藏卻下落不明，唯一的線索就是一張由蓋茲家族保存的字條…。不顧父親的反對，從小就足智多謀的班傑明蓋茲，經過多年的明查暗訪，終於發現最後的線索就藏在美國開國的「獨立宣言」的背面。可是，原先一起合作尋寶的伊恩卻突然反目成仇，想要搶走「獨立宣言」併吞所有的寶藏。為了保護千年寶藏，班傑明該如何抽絲剝繭解開這項千古之謎，找到國家寶藏的藏身之處？



來跳舞吧
Shall We Dance

影片類型：劇情
片　　長：106分鐘
預定發售：4月28日

約翰是個事業有成、家庭美滿的律師，雖然功成名就卻總覺得生命裡還是若有所失：在他每天下班經過的舞蹈教室，意外被一個依偎在窗邊的美麗倩影所吸引，他決定加入舞蹈課程，希望認識這名神秘女郎寶琳娜。在對寶琳娜的情愫昇華轉為對舞蹈的熱愛後，他答應參加競爭激烈的舞蹈大賽。



BJ單身日記：男人禍水
Bridget Jones：The Edge of Reason

影片類型：愛情喜劇
片　　長：102分鐘
預定發售：已上市

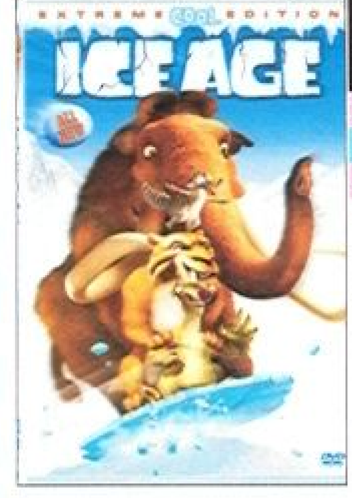
本片延續了首集『BJ單身日記』中，那個穿著阿婆大內褲，老是自我懷疑、凸搥出糗、力求工作表現和積極減重的30多歲單身女子布莉琪瓊斯追尋真愛之旅。本片不僅是一部讓未婚女性心有戚戚焉的單身日記，也是一齣讓你開懷大笑卻忍不住想同情的絕妙小品。



迫切殺機
A DESPERATE SEASON

影片類型：劇情
片　　長：不明
預定發售：已上市

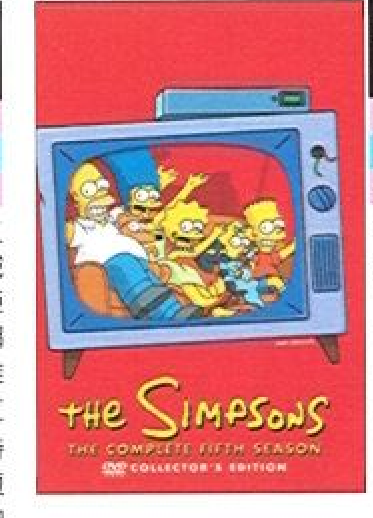
賓州小鎮的一群農民，由於時代改變，無法再靠傳統農牧業過活，在金錢的誘惑下，他們開始在暗地裡種植大麻，聯邦緝毒組的幹員得到情資，來到鎮上清查種植大麻來源，使得這些純樸的農民很害怕，一夕之間把作物全部清除掉，但接頭的人卻要把貨藏起來，於是陷入一場矛盾衝突之中。



冰原歷險記雙片裝噹冷特別版
Ice Age Extreme Cool Edition

影片類型：劇情
片　　長：81分鐘
預定發售：已上市

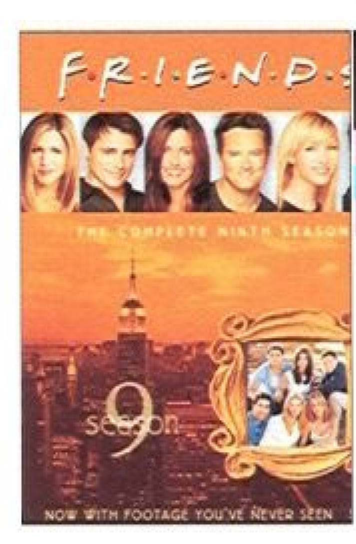
歡迎您全家人一同跟著話嘮又滑稽的樹懶喜德、憂鬱而毛絨絨的長毛象蠻尼、劍齒虎狄亞哥一起體驗這趟前所未見的超酷噹冷之旅！不僅內含全新推出的第2片DVD，內容包括互動式遊戲、新動畫片、冰河時期的奧秘、奧斯卡得主動畫短片『兔子』…等超多超豐富的有趣內容。



辛普森家庭(第五季)
The Simpsons

影片類型：動畫
片　　長：506分鐘
預定發售：已上市

辛普森家族又來了，這個總是惹禍的孩子－霸子每集片頭都會在黑板上寫下自己的新"罪行"。在核電場工作的父親荷馬辛普森三十幾歲就已經禿頂又大腹便便的顧家好男人，這次辛普森家庭這次他們將會帶給大家什麼嗆辣的新鮮故事，千萬不能錯過這次難得珍藏的機會。



六人行(第九季)
FRIENDS

影片類型：喜劇
片　　長：576分鐘
預定發售：已上市

原本瑞秋認為自己同喬伊已訂婚了，而又不知這樣是對是錯。於是向菲比傾訴，菲碧還以為瑞秋說的是羅斯呢。菲碧向羅斯道賀，羅斯茫然不知。喬伊想糾正錯誤，但又無從下手。三人終於澄清事實後，喬伊離開，讓羅斯和瑞秋陪著新生的女嬰愛瑪。羅斯想和瑞秋重修舊好，不幸卻意識到瑞秋已接受了喬伊的求婚。



CSI犯罪現場：邁阿密(第二季)
CSI: Miami

影片類型：犯罪
片　　長：1043分鐘
預定發售：已上市

有著艷陽、海灘、和無數辣妹的邁阿密，同時也是犯罪活動的熱門地點。第二季「CSI犯罪現場：邁阿密」我們將跟隨何瑞修和犯罪現場小組追根究底調查每個案件，並利用最精密的科學方法仔細分析每一吋可疑的線索－因為只有證據不會說謊。



鳳凰號
The Flight of the Phoenix

影片類型：冒險
片　　長：112分鐘
預定發售：已上市

故事是一群從空難劫後餘生的生還者，置身在戈壁沙漠中，無法逃脫。面對貧瘠艱難的環境，食物一天比一天不夠，又被沙漠強盜打劫，他們發現想要生還唯一的可能是往最不可能的方法發展：親手把殘骸拼起來，做一架新的飛機載他們離開這片沙漠。



奪寶生死戰
ENCRYPT

影片類型：科幻
片　　長：86分鐘
預定發售：已上市

西元2068年，地球正處於一場空前的生態浩劫，而湯瑪斯葛斯是一群大難不死的倖存者的領袖。一個名叫瑞曲的人要求葛斯帶領一支小隊進入一個戒備森嚴的莊園取回莊園內的名貴藝術品，但葛斯進入莊園後才發現事情除了不如想像中容易外，也另有隱情。



●以上資料由得利影視、博偉提供

放牛班的春天
Les Choristes

影片類型：劇情
片　　長：95分鐘
預定發售：已上市

那年夏天，馬修老師踏進鳥不生蛋的輔育院，任務是輔導一群無可救藥的孩子。這間輔育院負院長是「鐵的紀律」的擁護者，校規嚴厲連馬修都嚇到。平常學校內沒啥娛樂，新老師自然成為課外活動的目標物。無意間，馬修老師發現了這一群孩子有著唱歌的潛能，便突發奇想，完成一個不可能的任務—組合唱團，但受到鐵血校長的阻撓，他真的能成功嗎？



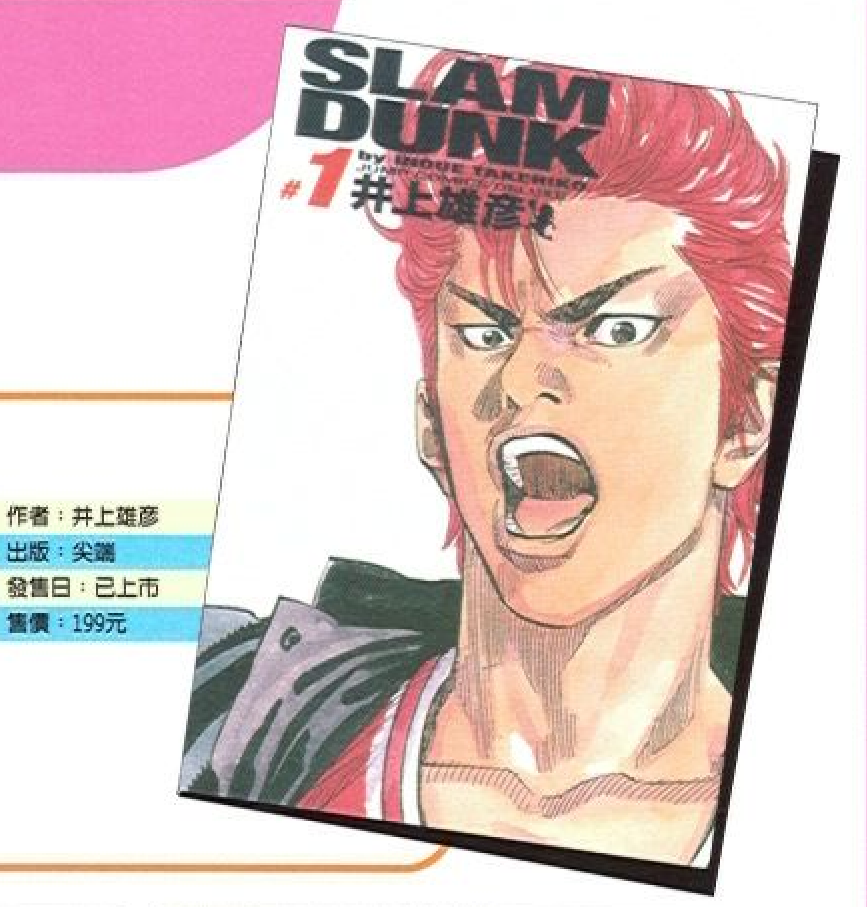
安德魯洛伊韋伯之歌劇魅影
Andrew Lloyd Webber's The Phantom of the Opera

影片類型：愛情
片　　長：150分鐘
預定發售：已上市

十九世紀在法國巴黎歌劇院的地窖深處，傳說住著一名相貌醜陋、戴著面具，但是卻學識淵博的音樂天才，被眾人稱之為「魅影」。魅影無意間發現小牌女歌手克莉絲汀擁有不凡的天賦美聲，讓他傾慕不已。但最初發自於精神層面的音樂之愛，卻逐漸轉化成為強烈的佔有慾，他把所有妨礙克莉絲汀歌唱事業的人一一除掉。

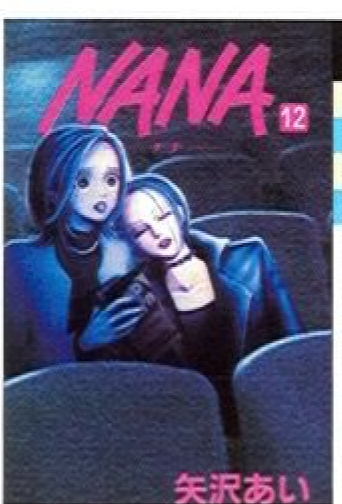
漫畫篇 COMIC INFO

灌籃高手完全版



作者	井上雄彦
出版	尖端
發售日	已上市
售價	199元

在國中時期創下五十次失戀紀錄的著名壞學生—櫻木花道，進入了縣立湘北高中就讀。然而才剛開學不久，他就遇到了一位改變他未來的美少女—赤木晴子，櫻木深深為她著迷，也因為她的鼓勵，而加入了籃球隊...重新設計出版的《灌籃高手完全版》，在台推出的典藏完全版超越日本品質，此外，還將附贈典藏書盒、海報，史上絕無僅有！



NANA

作者：矢澤愛
出版：尖端
集數：12
售價：110

分開一段時間後，與奈奈見面的機會終於來了。就在夏天曾一度取消的煙火大會重新舉辦的那一天， BLAST的成員在707號室等待這一刻的到來。但是，奈奈的心卻產生了動搖……？



桔子醬男孩

作者：吉住涉
出版：尖端
集數：1
售價：85元

光希是個活潑開朗又可愛的高二女生，過著平凡單純的生活。然而某天爸媽卻突然告訴她—「我們要離婚了！」原因是他們同時和另一對夫妻談戀愛了，更離譜的是，兩家竟然要同住一個屋簷下。



新井英樹作品集－惡女地獄

作者：新井英樹
出版：長鴻
集數：全
售價：100元

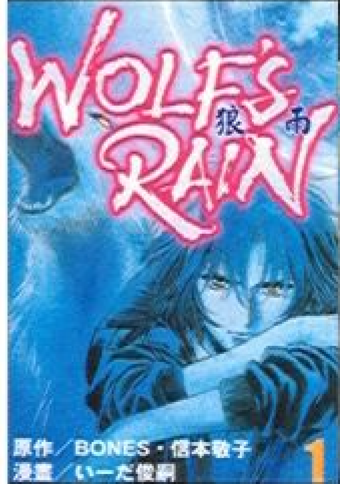
一個是雜貨店的中年老闆、一個是拙於言辭的樸實年輕男孩、一個是目光兇狠的流氓及他的跟班小弟，這四個男人全聚集在伊豆的太鼓祭。他們的共通點，都是因為一個叫作小雛的女孩．為了小雛，原本只是四個男人間的爭執，卻演變成一場不知所以然的群架。



雲之聖誦歌

作者：作/木原浩勝 畫/志水アキ
出版：東立
集數：1
售價：85元

各國間的交通依賴昇行船聯繫的時代－利用熱汽球及滑翔翼，以超高機動力奇襲國際航線的神秘團體－薩拉斯特羅，究竟有什麼目的？軍方為了抓住薩拉斯特羅，佈下了天羅地網…擁有「黃金右手」的少女琴，馳騁於遼闊的戰場。



狼雨

作者：いーだ俊嗣
出版：東立
集數：1
售價：100元

「樂園」…世界上真的有這種地方存在嗎？原本應在兩百年前絕跡的狼族，為什麼又再度出現？這群志同道合的夥伴，只憑著花香味試圖去喚醒屬於他們的女神，樂園與女神，究竟會在哪個角落？還是只能一輩子過著悲苦的生活？



邂逅

作者：茉茉奇麗子
出版：東立
集數：1
售價：85元

和老頭子約會1萬元，賣出內褲一件1萬元，從在交友網站上認識的老頭子身上挖錢。高中生里香、小秀再加上當保鏢的七瀨和加治，共同組成了一個從小氣老頭身上賺取零用錢的團體。深刻描述交友網站的甘苦世界。



現在，很想見你

作者：作/市川拓司 畫/高田靖彥
出版：尖端
集數：全
售價：100元

兩年前痛失愛妻「澪」，秋穗巧強忍哀傷，與兒子佑司認真地生活著。但是，有一天，應該已經天人永隔的妻子，卻又出現在這對父子面前。於是，他們又回到了父、母、子的三人生活。這段〝奇蹟的日子〞所隱藏的真相，究竟是…！？



不．純愛

作者：圓城寺マキ
出版：東立
集數：全
售價：85元

小華家出現了一個不速之客，以前的同事－篠原，曾經紅極一時的超級營業員卻因生病而離職。處境淒慘的他對小華做出末日愛的告白，因此小華和死期將近的他展開了一段有限期的同居生活…？滿載男女驚悚刺激的戀愛短篇傑作集。



曲折愛情路

作者：石田拓
出版：長鴻
集數：1
售價：85元

從小生長在單親家庭的市菜十分討厭經營酒館的媽媽。在市菜高二的夏季時，和她交往三年的男友突然對她提出了分手。沮喪的市菜於是找了同是天涯淪落人的好友－關谷談心。然而他們兩人卻在情不自禁的情況下發生了關係。



星空魔道遊戲

作者：山村哉
出版：長鴻
集數：全
售價：100元

被稱為聖者之女的蒂吉雅，因為父親的失蹤，從小就被教會給收留。長大後成為神官鬥士的她，沒有一次任務是成功的，但祭司長法爾建林克卻不停地包庇她。在一次任務中她認識了傭兵亞修，並成為搭檔。在一次次任務中，她發現了教會不可告人的秘密以及封印在自己體內可怕的力量…一場魔道遊戲就此展開！



警死廳24時

作者：大和田秀樹
出版：長鴻
集數：6(完)
售價：105元

鐵之助的父親山吹頑鐵，人稱「鐵腕」，原本大家以為鐵腕已經在十多年前的任務中為國捐軀，然而警死廳在私下調查時卻發現，鐵腕的遺體正由國際刑事警察機構ICPO秘密保管！而且ICPO正打算利用他的遺體，進行一項撼動全世界的計劃！為了正義、為了和平、為了演出精彩完結篇，熱血好漢鐵之助再度脫光光英勇上場！



海難英雄

作者：作/小森陽一 畫/武村勇治
出版：尖端
集數：1
售價：110元

受過嚴格訓練的海上保安廳潛水員，難波麟太郎，第一次執勤後，即被告知長年未聯絡的父親突然去世，因此回到故鄉。但是等在故鄉門司的卻是父親留下的遺書，說明十五億元債款和唯一的家產，難波沉船救助〝全部轉讓給兒子〞。可是麟太郎卻對沉船救助業有著莫大的憎恨之心在海難現場工作，勇猛專家們的故事登場！

以上圖文由尖端、長鴻、東立出版社提供

問鼎顛峰效能 PCI-E 最佳選擇

價格與效能最佳詮釋　華碩 Extreme N6600GT/TOP

從任天堂8位元的2D遊戲畫面，到現今完全講求極致的3D畫面的遊戲來說，玩家所要面對的不再只是追求CPU的極速或是主機板的C/P值，而是如何選擇一塊穩定且能完全發揮目前如：《毀滅戰士3》(DOOM3)、《極地戰嚎》(FAR CRY)或是《無盡的任務II》(EverQuest II)等等遊戲最高畫質表現的顯示卡。然而目前顯示卡因世代交替的關係，從AGP到目前最新的PCI Express，也許會讓玩家不知從何選購最適合自己的3D加速卡，因此華碩特別針對nVidia GeForce 6600GT 晶片組推出了極致效能的《ASUS EN6600GT/TOP》顯示卡，《ASUS EN6600GT/TOP》不僅支援了最新顯示卡介面PCI-E 16X，再搭配「SLI」技術，所以《ASUS EN6600GT/TOP》的推出不僅讓玩家能擁有一塊效能、顯示絕佳的3D加速卡外，更為價格找到最佳平衡點的一款產品。



全新獨家功能 使用新顯示卡的新享受

在強大的硬體支援下，華碩的研發團隊更積極開拓軟體層級上的應用，其中《GameFace Live》它是一款專為PC GAME玩家所研發的即時影音通訊軟體，它可以支援最多8個即時型影音視窗，玩家可以在電腦面前透過 Webcam在遊戲中直接和最多8人進行訊息交流；另依款殺手級的自製軟體《Video Security Online》透過 Webcam或者小型攝影機可以監控可視區域內的任何微小變化，如有什麼不明身份的人進入了監控區域，或者動了監控區域的設備，它會用很多種方法向你發出警報，例如email 或電話報警。另外，華碩的《OnScreenDisplay(OSD)》也可以在觀看電影和玩遊戲時，直接調節亮度和對比度，而無須停止電影或遊戲，也避免了因為切換調整而造成當機。



◀ Video Security Online，利用 Webcam 監控可視區域內的任何微小變化，當有什麼不明身份的人進入了監控區域時，它會用很多種方法向你發出警報，例如email或電話報警。





▲GameFace Live，讓玩家可以透過 Webcam由於可以直接與8位戰友交流，玩家可利用手勢、各種表情表達自己的想法，而不用在費盡心機揣摩別人的意圖，這樣遊戲的玩法就更加多種多樣，對戰的樂趣也大大提高，戰術配合將會更完善。

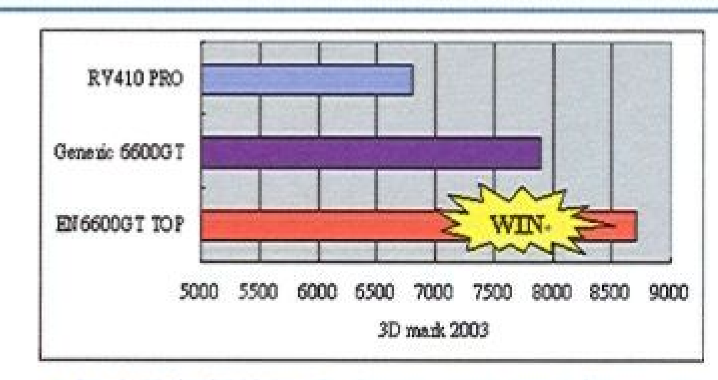
超速體驗的快感

《ASUS EN6600GT/TOP》所採用的GF6600GT晶片組其顯示核心時脈為520MHz比NVIDIA規定的500MHz上還要提高了20MHz。而顯示記憶體時脈也一舉提升到1.1GHz(550MHz DDR3)，在圖形處理方面搭載了NVIDIA CineFX 3.0 引擎完全支援Microsoft DirectX9.0 著色模組 3.0，並能夠支援繁重及複雜的特效運算；而NVIDIA UltraShadow 技術，更是強化各種重量級遊戲效能；再加上NVIDIA Intellisample 技術，所提供的是業界最快的反鋸齒超逼真視覺效果。《ASUS EN6600GT/TOP》更是支援PCI-Express 16x介面，每秒超過4GB的上傳及下載的急速資料傳輸，在極大量的3D場景表現時也能輕鬆應付。

▲ 完全支援 Microsoft ▶ DirectX9.0 的《ASUS EN6600GT/TOP》，讓你在玩遊戲時體驗到高速不LAG的快感外，在NVIDIA CineFX 3.0 引擎強大的功能下還能享受絕佳的視覺貼圖表現。

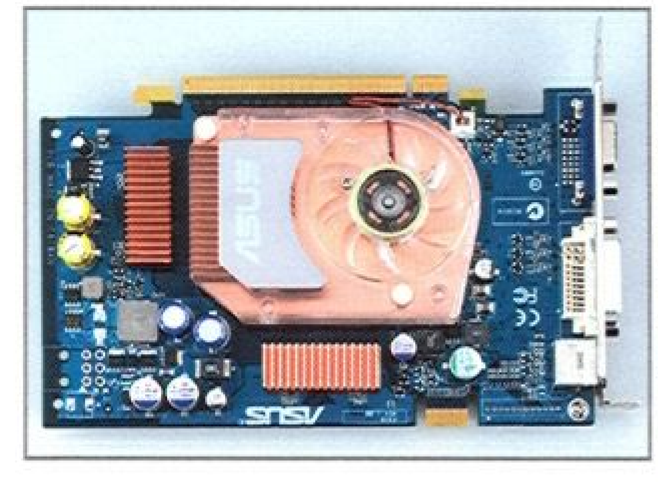
超頻=穩定=效能！

《ASUS EN6600GT/TOP》是目前為數極少且被公認為是搭配A8N SLI的最好的平台，而《ASUS EN6600GT/TOP》所搭載的SLI技術(Scalable Link Interface)，可以同時使用兩張6600GT進行平行運算，雖然不能夠成倍增加性能，但通過測試最高能提供1.8倍的運行效率。該產品採用最新的6600GT圖形晶片，配備了1.6ns的DDR3顯示記憶體，提高10%效能，並提供重量級的遊戲及應用軟體依舊保持流暢的運算速率；另外超級散熱性能，高性能帶來高熱量，所以要搭配良好的散熱系統，華碩專門設計了特殊的純銅製散熱片，並加上滾珠軸承風扇品質極為不錯，遠比普通含油軸承優秀。不僅大大提高了散熱性能，外觀也很時髦。且從型號的字義上看來Extreme N6600GT Top，其中TOP所指的就是「Top Overclock Performance」也就是最佳超頻效能，在板卡上所搭配的高階電容，更為穩定度加分不少，雖說絕大部分的玩家對於超頻這件事並不太熟悉，但能超頻也就意味華碩對於《EN6600GT/TOP》在穩定度上有著絕對的信心與保證。



▲極大的超頻效能讓《ASUS EN6600GT/TOP》不僅僅領先上一代的產品，其執行效能也是其他同級不同品牌的晶片組所望塵莫及的。

玩家必備 娛樂加倍



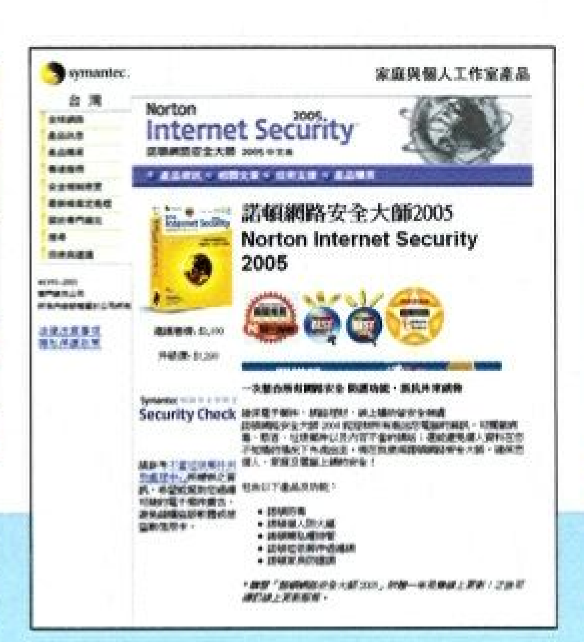
◀《ASUS EN6600GT/TOP》，晶片內建影片處理器，具備最優秀的DVD播放功能、電視訊號編解碼功能並支援高解析度的電視格式。更支援目前最高畫質的Microsoft Windows Media HD Video (WMV HD)解碼功能。

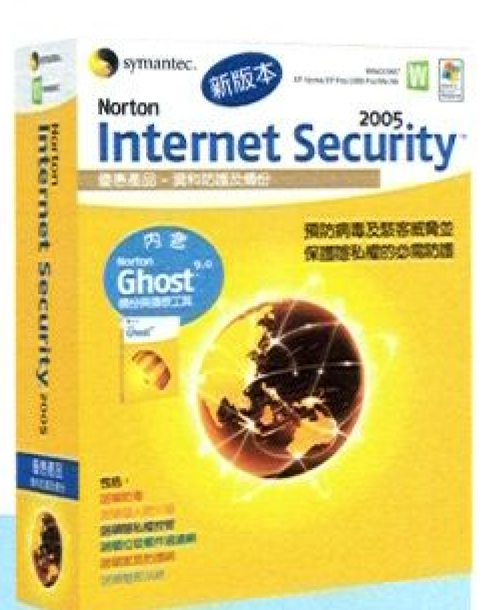
《ASUS EN6600GT/TOP》，除了擁有絕佳的效能外，其顯示卡輸出介面也具備了：CRT 、DVI和S-Video的視訊輸出介面以及更支援了雙重螢幕輸出的基本功能，而在產品所附的TV輸出轉接頭、DVI數位輸出轉第二個 VGA 轉接頭，大大滿足玩家的各種輸出需求，而高品質TV輸出，不管遊戲或簡報都可享受大螢幕舒適感。《ASUS EN6600GT/TOP/128M》，還附有多款應用程式，最火熱的FPS遊戲《戰火》(Joint Operations)、多媒體應用軟體《華碩 DVD XP、《威力導演》、《Media Show》以及華碩應用工具等等，讓你買到最好的硬體之餘還能即時體驗絕佳的軟體效果。雖說《ASUS EN6600GT/TOP》所使用的「GeForce 6600GT」晶片，在nVIDIA的規劃表中是屬於中高價位的產品，但華碩研發團隊，努力開發出不輸給高階顯示卡的用心，在在證明《ASUS EN6600GT/TOP》除了有中階價位的吸引力，更有高階顯示卡所擁有的高運算力，傑出的產品效能以及支援最完整的繪圖軟體，絕對是市場上最完整3D解決方案。

一覺醒來，虛寶不見了

2005 駭客抓狂奪寶年，考驗玩家防衛自覺心

產品資訊	
軟體名稱	諾頓網路安全大師 2005 中文版 ＋ 諾頓魅影系統 Norton Internet Security 2005 + Norton Ghost 9.0
系統需求	Windows XP Home/XP Pro/2000/Me/98 200MB 可用硬碟空間
活動時間	即日起至5月20日
建議售價	NT：2,990元
官方網址	http://www.symantec.com.tw/





因為網路的發達，造就了線上遊戲的崛起，但隨之而來的盜寶、盜帳號的事屢屢出現在這虛擬的空間中，要學做駭客嗎？上Google打個「駭客工具」搜尋，不用一秒鐘，上萬個教學網頁任君選擇，很多工具是沒有難度可言的，意圖不軌者，只需想辦法讓你收到他的mail、下載他的檔案，一堆駭客程式（可能是鍵盤側錄程式或木馬程式）就神不知鬼不覺的進了電腦的硬碟、系統、記憶體中。

於是當你開了一封不該開的信或下載了一個檔案，駭客程式就進了你的電腦，把你電腦中所有的機密資料，帳號密碼等隱私資料一五一十的傳送到了駭客電腦裡，等你下線之後（他連你什麼時候下線都知道），再把你的寶物道具來個大搬家。在你啞口無言的同時，駭客恐怕是笑得合不攏嘴。

在真實世界，找一個保護的道具

自古邪不勝正，接下來，要談的是希望。諾頓網路安全大師就是我們的希望，它以兩種方式左右合擊防止我們受到傷害：

特色一

利用隱私權控管，預防自己不小心洩露帳號密碼

在我們善良的直覺反應中，只要被詢問到一些遊戲的過程或相關表現時，不小心就可能在mail中、在網站上留下一些帳號密碼的訊息；更可惡的是有一些網站根本是仿冒遊戲的官網（一般稱為釣魚網站），甚至連網址都非常近似，乍看之下，根本是一模一樣，你更是自然的就會被其中的訊息引導並留下帳號密碼。諾頓隱私權控管功能就在避免這樣的事情發生，你只需設定好帳號資料是屬於那一個網址，當你在非指定網址上輸入帳號、或mail的內容有提及帳號資料時，諾頓會幫你把訊息攔截下來，要你再次確認是否真的要傳送，等於是擋住你善良的反射動作，再三考慮傳送這些資料的必要性，你的眼睛會被相似的網頁設計及相似的網址欺騙，但諾頓隱私權控管功能不會，不怕相似，只有正確才被允許。

特色二

利用程式控管，防止駭客程式傳送你的資料

不管怎樣的小心使用電腦，都很難不收mail、下載檔案或與他人交換資料，只要資料有流通，就有被植入駭客程式的風險，即使被植入，諾頓網路安全大師的程式控管功能也能讓駭客程式無法運作。程式控管的意思就是管制每一程式對外溝通的權限，如你所熟悉的IE、outlook、及線上遊戲等，便可將權限設定為允許；而你所不認識的程式，這些就很有可能是駭客程式了，當他們嘗試對外傳送資料時，諾頓程式控管功能便會跳出視窗，建議你執行攔截的動作。如此一來，駭客程式等於被關了起來，帳號的安全性便能萬無一失了。



一次整合所有網路安全防護功能

諾頓網路安全大師2005 中文版提供容易使用的防護功能，輕鬆抵抗日益危險氾濫的線上威脅。這套整合式的安全產品可對抗病毒、駭客與垃圾郵件，讓您確保電子郵件、網路理財及線上購物皆安全無虞。現在就使用「諾頓網路安全大師」來保護您的電腦、檔案和家人上網安全。包括：諾頓防毒、諾頓個人防火牆、諾頓隱私權控管、諾頓垃圾郵件過濾網、諾頓家長防護網。並新增了「疫情警示」可通知您嚴重網路安全威脅的相關資訊，而LiveUpdate 可自動幫使用者下載最新防護更新檔。

阻擋駭客、保護個人隱私

駭客會不斷尋找新方法來危害或竊取您的檔案。只要輕鬆安裝本套產品即立即擁有強大防護。「諾頓個人防火牆」能立即將您的電腦位址隱藏起來，避免駭客攻擊。智慧型入侵預防技術可以攔截可疑連線。「網路偵測程式」能在您用筆記型電腦更換不同連線時加以保護。「諾頓隱私權控管」可防止個人機密在您不知情的情況下，透過郵件或網頁中所填寫的表格外流。

諾頓個人防火牆的功能

a. 新增了，在您暫時關閉防火牆一段時間後，自動開啟防火牆。
b. 隱藏電腦位址，避免駭客攻擊。
c. 入侵預防技術會自動攔截可疑連線。
d.「網路偵測程式」能在您用筆記型電腦移到不同網路時，自動切換安全設定。

諾頓隱私權控管的功能

a. 新增的「機密資訊攔截」功能，可讓您將個人資料傳送至您信任的網站，不會傳送至可疑網站。
b. 防止個人機密資訊在您不知情的情況下，透過電子郵件、即時通訊、Microsoft Office 附件以及網頁中所填寫的表格外流出去。

自動移除病毒

「諾頓防毒」是全球最受信賴的防毒產品。可以自動偵測並移除電子郵件訊息、即時通訊附件和其它檔案中的病毒與病蟲。新版甚至能夠偵測威脅電腦與重要資料的窺視軟體和惡意程式碼。還可以攔截像疾風與殺手等試圖透過網路連線，而非訊息或檔案進入電腦的病蟲。

諾頓防毒的功能

a. 新增的Norton Internet Worm Protection 可阻止具破壞性的病蟲進入電腦。
b. 自動移除病毒、病蟲及特洛伊木馬程式。
c. 攔截即時通訊附件中的病毒。
d. 掃描及清除內送與外寄電子郵件中的病毒，包括壓縮檔。
e. 偵測窺視軟體及非病毒型威脅，如廣告軟體及按鍵記錄程式。

諾頓網路安全大師可說是目前唯一可以防止各式各樣網路威脅的安全軟體，除了重要的防堵功能外，它還具有防止鍵盤側錄程式、防毒、雙向防火牆防止漏洞攻擊等強大功能，線上遊戲要玩得無慮、玩得開心、玩得痛快，在實體世界能保護你安全的道具，就是諾頓網路安全大師。



過濾垃圾郵件並攔截攻擊內容

垃圾郵件不僅煩人，更已經成為安全威脅。它會塞滿您的信箱而讓一般郵件無法進入、誘騙您洩漏個人資訊，並且讓您或家人接觸不當內容。「諾頓垃圾郵件過濾網」可過濾垃圾郵件，具備智慧型學習過濾引擎，會隨著使用時間增加而更為精準判別何為不受歡迎的郵件。藉由攔截線上廣告而減少畫面暫存檔，同時保護您不受到電子郵件的詐騙。同時具備「諾頓家長防護網」，防止孩童接觸不當網站和新聞群組。



諾頓垃圾郵件過濾網的功能

a. 新增功能，過濾進入 Yahoo! Mail 帳戶的電子郵件。
b. 新增功能，偵測並過濾詐騙與曖昧的電子郵件。
c. 新增功能，將 POP3 郵件通訊錄自動加入「允許清單」。
d. 能在任何 POP3 相容的郵件軟體中，過濾不想要的電子郵件訊息。
e. 與 Microsoft Outlook、Microsoft Outlook Express 以及 Eudora 整合，可自動快速地過濾垃圾郵件。

諾頓家長防護網的功能

a. 能攔截您認為不適合孩童接觸的網站及新聞群組。

作者－索尼

再掀超薄新炫風

98mm 超薄極致！Sony Cyber-shot DSC-T7





產品資訊

總畫素	525.5 萬畫素（有效畫素 509 萬）
鏡頭	德國專業 Carl Zeiss 蔡司 Vario-Tessar 鏡頭
動態攝影	MPEG Movie VX 動態影像拍攝模式（標準 / 細緻）
記憶卡對應	支援 Memory Stick Duo / PRO Duo 記憶卡
顯示螢幕	2.5 吋 Clear Photo LCD 液晶螢幕
對焦	多點自動對焦（5 點 / 自動）
快門速度	自動（1/8－1/1000 秒）/ 程式自動（1－1/1000 秒）
變焦支援	3 倍光學變焦 / 6 倍精準數位變焦
尺寸	91.7 × 60.2 × 14.7（不含突出部位）（最薄部位為 9.8mm）
重量	136g
隨機附件	電池（InfoLITHIUM NP-FE1）、電池充電器（BC-CS3）、AV 視訊線、USB 傳輸線、Duo 記憶卡（MSA-32AN）、Duo 記憶卡轉接卡、電源線、光碟片、腳架轉接器、多功能端子轉接器和頸帶。
建議售價	$ 15,980
發售日期	5 月預訂
官方網址	http://www.ecat.sony.com.tw/dis/cybershot/dsc-t7.asp



▲ Sony Cyber-shot DSC-T7 厚度只有 T33 的二分之一

Sony 發佈了其輕薄時尚 Cyber-shot T 系列的突破性機型－ T7 。作為一款消費機型，T7 可謂將 Sony 高度整合化技術水準發揮到極至，超薄、風格獨具，而厚度只有近期機型 T33 的二分之一，最薄處僅有 98mm 。T7 為 T 系列的第七款機型，與前作一樣為 500 萬有效畫素。 Sony 放棄了傳統的 LCD 液晶螢幕與鏡頭重疊設計，將兩者置於同一平面，藉此大大降低了 T7 的厚度（T7 使用蔡司折疊式 3 倍光學變焦 Vario-Tessar 鏡頭）。因之前的 T33 並無遮蓋，而 T7 回歸到 T1 的設計並重新使用滑動式鏡頭蓋設計，讓使用者在鏡頭保護上少了許多困擾。

除了超薄的身材，T7 最引人注目的就是全面增強的反射式 LCD 螢幕：提高畫質與對比，顯示效果受環境光線影響更少。從開啓鏡頭蓋到進入拍攝樣式只需 1 秒鐘，近拍最短距離為 1cm 。T7 在以最高畫質模式下拍攝間隔約 1 秒鐘，LCD 螢幕開啓情況下內建鋰電池可拍攝約 180 張照片。存儲卡依舊為價格昂貴的 Memory Stick PRO Duo。作為一款輕薄時尚機型，Cyber-shot T7 無論在外形還是功能上都遠遠超過同類產品，是時尚人士的最佳選擇（除了高昂的價格）。



德國蔡司 Carl Zeiss Vario-Tessar 鏡頭



T 7 仍配備了最新的蔡司 Vario-Tessar 鏡頭，每個鏡頭皆運用複雜的非球型鏡面，能夠消除失真情形。表面覆蓋一層特殊鍍模，可以減少耀光和鬼影。

510 萬畫素



510 萬畫素，即使您將影像放大至 A 4 ，也無損畫質。搭配 Super HAD CCD 影像感測器，T 7 讓您的影像生動、鮮明又逼真。

Real Imaging Processor 真實影像處理器



T7 搭載 Sony 獨家研發的 Real Imaging Processor 真實影像處理器，真實影像處理器可藉由數位影像處理的方式來向低影像躁訊，呈現出清晰、銳利的影像。



拍攝資訊 快門： 1/160 秒、光圈：F4.0 、曝光補償：± 0EV 、白平衡：自動、ISO 值：100 、測光方式：點測光



拍攝資訊 快門： 1/200 秒、光圈：F3.5 、曝光補償：+0.3EV 、白平衡：自動、ISO 值：64 、測光方式：多圖格測光

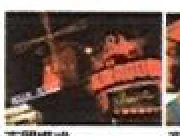


拍攝資訊 快門： 1/160 秒、光圈：F6.3 、曝光補償：-0.7EV 、白平衡：自動、ISO 值：64 、測光方式：多圖格測光

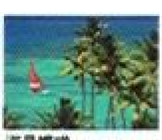


拍攝資訊 快門： 1/200 秒、光圈：F3.5 、曝光補償：+0.3EV 、白平衡：自動、ISO 值：64 、測光方式：多圖格測光

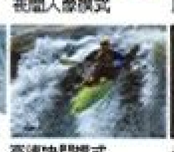
直接覺式場景選擇







夜間模式 夜間人像模式 風景模式 雪景模式 海景模式



柔焦人像 高速快門模式 煙火模式 放大鏡模式 燭光模式

Cyber-shot T7 提供方便的 10 種場景模式，讓您在任何情況下都能夠以最快速的方法，選擇最適合的拍攝模式。

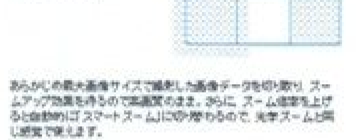
2.5 吋 Clear Photo LCD 液晶螢幕



T7 的 2.5 吋超大 Clear Photo LCD 液晶螢幕，以絕佳大螢幕的清晰度更佳的解析度與更多的細節呈現，，縱使在極端的光線環境，亦可將您的影像以更明亮更佳的對比與更自然的色調呈現。並能以索引顯示功能一次顯示 9 或 16 張影像。

三倍光學變焦






使用光學變焦功能，您可以更靠近被拍攝體，不會有變形、模糊或喪失其他影像細節的現像；數位變焦功能則可以數位增強的方式處理影像，為功能更強大的變焦系統，讓您縮短距離，更靠近被攝體拍攝，還可同時確保畫面的平順與清晰。智慧型變焦則可自動調整放大倍率與解析度之間的比率，因此您可以 VGA 解析度將影像拉近放大 12 倍，仍能享受極佳的影像品質。

MPEG Movie VX 動態影像拍攝



動態影像播放模式 MPEG Movie VX 可同時錄製精彩影像與聲音，提供 640 X 480 畫素之超高畫質動態影像與聲音。您甚至可以使用 Memory Stick 記憶卡全部的容量來進行長時間之動畫錄影！

作者－鄧九五

夏普新款MP3播放器
MP-A100/A200 厚度不到一公分！

日本的夏普株式會社宣佈，將會從4月15日開始發售一款內置FM調頻的MP3播放器－MP-A100/A200。新款產品將會有256MB和512MB兩種型號，並將發售紅色和白色兩款，預計的價格是256MB 15,000日圓/512MB 25,000日圓。新款產品的尺寸為54×85.6×9.4mm，內置鋰電池，重量大約為70g左右，支援的檔案格式為MP3/WMA、WMA DRM，對應位元率為MP3 8～320kbps，WMA 32～192kbps，並且能夠支援歌詞同步顯示。液晶顯示為單色螢幕，支援10字x5行顯示，內置鋰電池最大能夠達到20個小時的不間斷播放。



嘻哈新教主！
微星MEGA STICK 527發佈

微星推出最新的MP3 PLAYER－MEGA STICK 527，以講究自我風格年輕族群為主要目標市場。可換式面板功能，讓MEGA STICK 527符合時下年輕人求新求變的需求。除了包裝內附的8種面板供使用者方便更換之外，更有可自製風格面板的軟體，讓使用者自己製作專屬自己風格的面板。追求自我，講究與眾不同的消費者，有了全新的機會打造一個專屬自己風格的MP3 PLAYER！微星MEGA STICK 527以入門等級的價格，提供您賓士等級的豪華音效，搭配內建的五種EQ模式(Normal/POP/Rock/Jazz/Classical)，在聆賞各種不同的類型音樂時，都有最佳化的高低音配置。在MEGA STICK 527的陪伴之下，各種類型的音樂會場隨時在您耳邊再生呈現。



松下新款運動型MP3
動感爆光 SW100V

松下推出一款防火、防盜、防破壞型運動MP3，型號為SW100V，它的外形非常動感有活力，採用金屬和橡膠結合的機身具有很好的防撞防震能力，另外還具有防汗防水的能力。在功能方面，SW110V內置有秒表、支援MP3/WMA格式播放，FM收音機等功能，而且搭載D.sound的音頻處理技術，使音質有更好的表現。



iPod系列專用
TransPod 2上市

日本focal株式會社於4月上旬推出蘋果iPod/iPod mini專用的FM擴充機台TransPod 2，其零售價格大約是16,800日圓，週邊可以以數位方式發送FM調頻或者卡帶音樂，而且可以預設4個不同的頻段，以0.1MHz為單位調節。在底座前面板上還附有背光照明的顯示螢幕。



松下Q版音響
SC-PM510MD迷你上市

日本松下公司於日前發售一款型號為SC-PM510MD的迷你床頭音響，其售價在40,000日圓左右，該機支援5CD/MD/卡帶以及調頻收音功能，從CD轉MD最大支援7倍速轉錄，除了支援MP3/WMA格式燒錄的CD-R/RW播放之外，還內置了H.BASS重低音系統以及數位放大器，其揚聲器採用了雙分頻設計，外形尺寸為135×204×251.9mm，重量約為2.1kg，而主機部分的外形尺寸則是177×355.7×253mm，重量約為5.7kg。





這就是質感！
松下打造全金屬耳機 RP-HJE70

松下電器將於4月15日發售高品質耳機neriya Phone：RP-HJE70。這款耳機採用金屬外框，價格尚未正式確定。RP-HJE70採用了金屬外框，而且松下開發了新的驅動元件，將聲音品質發揮到極至。尺寸方面，它的直徑為8.5mm，頻率波段範圍是10Hz－23kHz，聲音靈敏度為102dB/mW ，最大輸入功率100mW，輸入阻抗16Ω。機身採用鋁金屬材質，以實現輕量和較為個性化的設計。而且，RP-HJE70能夠以耳機柄為軸旋轉，用戶可自行調節，提高了舒適性。耳機線長0.5m，重量僅為14g，並附帶1m長的延長線和三種不同規格的耳塞。雖然正式售價尚未公佈，但據預測，這款產品的售價約為1萬日圓。



怪怪足球喇叭？
SA-365DSN 現身

造型可愛有特色的足球型喇叭現身囉！solid acoustics公司最近針對特殊的戶外需要，特意設計出一款相當有創意的產品：SA-365DSN。這款產品採用了特殊的12面型設計，每一面都裝設上一個全頻揚聲器，每一個揚聲器均採用複合材料做振盤，可以抵受水、陽光和鹽等物質的長期侵蝕，非常適合在戶外使用，當然了，這樣的揚聲器也可以在家庭上面使用，而且可以裝設在家庭的花園、浴室、游泳池等地方，為家居加入不少生氣。





韓國掌上電影院
小巧上市 MR200

韓國MURO公司目前發佈的新款彩色MP3播放器MR200，大小為60x38x17 mm，支援MPEG4影片的播放。這款MP3機身雖然小巧，卻擁有1 英吋的螢幕，並為65000色的OLED螢幕。支援MP3、WMA、OGG格式檔案播放，支援3D 音效。功能上支援FM收音、FM內錄、錄音、LINE-IN直錄功能，錄音直接編碼為WMA格式，其他特色功能支援圖片的瀏覽、MPEG4格式播放以及自定義開機螢幕，並可利用軟體自行編輯。USB2.0介面，採用內置鋰電池設計，可支援13小時的播放。輸出功率最大為10mW。這款MP3將會有256MB－1GB的容量，價格方面目前尚未公佈。

酷似SONY T系列的
Nikon 超薄型數位相機 Coolpix S1

Nikon公司發佈第一款超薄機型，型號為：Coolpix S1，本機採用了2.5英吋的LCD，此款相機有黑色、銀和白色三種顏色可供選擇的，這款Nikon Coolpix S1會在四月份正式上市的，目前Coolpix S1的定價在380美元左右。Coolpix S1 的外形與SONY的T系列相機的外觀有點相似，其採用1/2.5型CCD，510萬有效像素，最大可拍攝2592x1944像素圖片；具有3倍光學變焦，相當於35mm相機38-105mm，光圈F3.0-5.4；感光度ISO 100-400；機身背面配備了一塊110,000像素2.5英吋TFT LCD顯示螢幕；內置12MB隨身碟並支援SD記憶卡；可以拍攝640X480 15FPS的電影短片；使用鋰電池作為電源。機身尺寸為：90x58x20 mm，重量為：118g。



讀者我最大



最近似乎吹起了一陣掌上遊樂器的炫風，一邊有人說：我的 NDS 才讚，遊戲玩法創新、雙螢幕令人驚奇、觸控筆令人咋舌；另一個說：哪有我的 PSP 讚，寬螢幕液晶畫面漂亮、超越 PS 的 3D 畫面才炫、超有質感的黑色造型才酷、未來還能對應上網更新功能，另外還能當 MP3 、影音播放，聽說 SONY 還會推出擴充設備，可以打電話、當 GPS 或即時影音電話來用。至於小編覺得哪一台比較好呢？兩台都不錯啦！一起買回來玩完好囉！本期因龍大叔，被同公司的單位挖角而離開了軟世，所以小編就此接下服務讀者的任務，初次登場請多多指教。

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答）皆可獲得下期的「軟體世界」一本。（如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！）

電子信箱：swmqa@unochina.com

遊戲基地討論版：http://webbbs.gamer.com.tw/board.php?brd=CGW

巴哈姆特討論版：http://info.gamebase.com.tw/topic.jsp?l=2001&no=141

讀者問答

READER'S

Q1

●我算軟世的忠實讀者吧！看過軟世改版 4 次（這是第4次）！我從刊號第9X就有看了！^_^！看了8年多了呢O＿O"！而且我遊戲雜誌只會買軟世喔（其它的看不習慣＝３＝）！目前有二個問題想問：

1.安德烈斯王國的連載漫畫會復刊嗎？

2.以前的軟世編輯成員過的好嗎？

這兩個問題我很早就想問了！可是又怕您收不到我的回函，但我這次鼓起勇氣寄來！

PS.這次我14號才收到，之前都是11、12號就收到了，不過也不重要，反正都收到了啊！ XD

PS.希望如果要介紹電視遊樂機的 GAME 的話，能連 GC 的一起介紹嗎？因為只介紹 PS2 和X-BOX的話會覺得好像少了什麼...，因為任天堂也算始祖啊！ ^^b

高雄市 EN

A1

感謝！感謝！再次深深的感謝！又有這樣支持軟世的讀者，小編再一次率全體組員敬上12萬分的謝意（聽口令！立正！敬禮！），因為雜誌的印刷是在台北，當10號出刊時雜誌也才會在高雄出現，北部地區並未有寄發單位，所以都要在高雄處理，加上雜誌運送到高雄的時間、包雜誌、宅配收件、寄發到全國，如果再遇上宅配大哥忘了有效管理配送地區，可能還會在晚個幾天，不過保證雜誌一定會送到訂戶的手中，如果沒有收到當期所訂的雜誌，不要客氣喔！請來電洽詢雜誌客服電話將會有專人為你解決。至於「安德列斯」會不會復刊，答案是：本年度應該不太可能。至於 TV GAME 的部份的報導，也許這是下次改版時會出現的單元也說不定喔！

Q2

●我想要問為什麼每次寄出去，都沒有回應？是不是我太晚寄了，因為我是住在台北的人，信件寄到你們那裡需要多少天數我不知道，所以可不可以告訴我大約要幾天？還有，如果中獎了，到底是通知會先到，還是要等下一期的雜誌出來才知道？因為如果是通知比較晚到，那這樣玩家如果先去買雜誌的話，那不是有可能會變成買了兩本雜誌而浪費錢嗎？

台北縣 黃冠華

●說是可以拿到最新期的雜誌，到現在仍是沒有一個底，難道留言有刊的讀者還需要自己寄去回郵索取嗎？而且送的還是當期的雜誌，想必知道自己有留言被刊的讀者，都是買了雜誌才知道消息，那我們要當期的雜誌 2 本做啥？基本資料除了地址之外尚有 e-mail 和電話，貴雜誌社卻吝於通知得獎的讀者，也太說不過去了，不是嗎？

台北市 子心

A2

嗯...這個...，所以....就這樣吧！（喂！喂！勇敢點，事情總是要面對的～謎之聲），讀者寄回來的回函，小編都非常仔細的閱讀過了，至於回函要多久才會到小編手上這得要問問郵差大人囉！而遲遲未寄出屬於各位的雜誌，其實原因蠻多的，在小編接下這個單元後將會陸續補寄雜誌到各位手上，至於名單因作業上的關係，將會在下期一併公佈；另外，編輯部為何沒主動聯絡中獎通知的處理方式，也將會有所調整，在此小編拍胸脯保證，雜誌一定會寄給大家，給小編一點時間吧！往後的中獎名單會在雜誌中刊載，也會在遊戲基地以及巴哈姆特討論區公佈，至於主動通知中獎部份，因礙於人力的關係暫時不與以考慮電話通知，而以寄發 E-MAIL 通知暫替，對於沒有網路的讀者也只能先說聲抱歉了，而 190 期之前雜誌中獎名單會在 193 期一併公佈，補寄 194 期雜誌給各位讀者，本期有刊登作品在「塗鴉區」以及「讀者發牢騷」的讀者，將可得到 193 期雜誌一本，或許 190 期之前中獎的讀者會有所不滿，但因之前種種交接過程混亂所致，也避免讀者在重複買到相同期數的雜誌，就請讀者多多包涵。

Q3

●我到現在還不知道新的訂戶編號，也不知道起迄期數，如果要續訂的話，也不知道要從何期來續訂，能回答我這個問題嗎？

各位軟世的編輯，你（妳）們辛苦了，雜誌內容如此有聲有色，你們的功勞不小啊！希望你們更加努力，把軟世推向成為台灣電玩雜誌的ＮＯ．１！加油！再加油！

台南縣 黃禾瑋

A3

先感謝這位讀者對本刊的支持，小編率全體組員敬上 12 萬分的謝意，至於新的訂戶編號，小編就在此公佈，你的編號是：7999999999XXX ，開玩笑的，還是要麻煩你親自撥個電話到訂戶服務專線詢問，而小編也會把這個問題傳達給客服人員知道。

訂戶專線：07 - 8113907 方小姐

Q4

●從以前的軟世到現在，也有一段時間了，不知為何會出現如此大的改版，但身為小小讀者的我們無從過問"您"公司內部的事情，只是感慨怎麼變輕了…（不是不好的意思！），總而言之，生活之中缺少了軟世也無法"了解"一些新鮮事，用一句話來形容我…『我會一直是忠實讀者的！！XD』

有些問題想請教：

1．東洋館介紹的遊戲，取得方式「只有」從日本購買嗎？（國內是否有進口商？）

2．我是高中生，但想逐步了解自己裝修電腦的步驟（這樣好像有點強人所難…），可否有這方面的資訊？

彰化市 嚴冥超

A4

東洋館介紹的遊戲，真的只能在日本購買，或是託友人從日本帶回，還是你也可以問看看小賣店老闆是否有「跑單幫」的業務，請他帶回，而所謂H-GAME的代理商大部分幾乎都是盜版商吧！小編還是提醒大家，不管任何遊戲還是要以正當的管道取得，無論是買2手或是用借的，就是不要去購買盜版，買盜版就是打擊遊戲產業，玩家有拒買濫遊戲的選擇權，以這樣的訴求告知廠商我們是需要的是好玩、有趣的遊戲，而不是去買盜版而讓廠商有藉口說：「並不是我們的遊戲不好玩，或是行銷做的不好，而是盜版害我們賣不好。」。所以，大家一起反盜版，共同創造一個優質的創作環境，別讓廠商的謊言與藉口抹煞我們要玩好遊戲的心。至於，「自己裝修電腦的步驟」要到哪取得相關資訊？小編先偷偷告訴你一個好地方，那就是全省各大書局，如：誠品、新學友...等等，隨手拿一本相關書籍看看，覺得不錯就買回去，真的沒什麼錢，就只好靠記憶力把全部的內容背下來，另一個方法，就等小編規劃出相關的專題報導，題目是「200X年 我自己組裝的第一部電腦」，登出日期：未定。

Q5

●基本上，我是第一次投稿，就先向各位問個好啦！其實我從軟世遊世未合併前就開始買了，而且二本皆買，一直到兩本合併後，我也一直支持各位，不過…，有一點小問題，為什麼法有附贈光碟了呢？之前我買軟世遊世的動機，除了看遊戲新news之外，就是期待光碟豐富的內容了！希望以前的石盤再度復活XD！

繆宇軒

●望著以前留下的軟世、遊世光碟，心中不免一陣感嘆。試玩版遊戲和桌布真是好東西啊～。但真到現在才有如此深刻的感受，別了～雜誌光碟。

台東市 李鑫豪

A5

石盤喔！好像很久沒現身在軟世，說實在的小編也滿想念它的說，一直以來軟世所附贈的光碟不但會收錄一堆好玩的試玩版遊戲、實用的免費軟體、更新程式應有盡有，至於光碟為什麼會消失呢？時有時無呢？其實這原因也很多，小編今天就來爆此內幕吧！那就是...啊！咧...好像並沒有什麼內幕吧！其實光碟所收錄的程式或桌布，都要經過廠商同意，雖說編輯部每每興高彩烈的想推出某款遊戲時，但因原廠為應應市場的商業利基，而緊急收手，說實在的，這是一個尊重智慧財產權的社會，一切都是要依法行事，不過小編還是會努力與廠商溝通，並說明這是全體讀者所殷切期待的。

Q6

●我真的有話要說，為什麼每次都沒有我，讓我好傷心，問你們的問題都沒有回覆，還有，我的信到底有沒有收到啊？

PS.上一期的戰鎚破曉之戰怎麼沒有得獎名單？

PS.對了，可不可以把獎品的數量分區分配，例如：台南、台北、台中、高雄…等每個地區各分配數個名額，也就是平均分配得獎名額，這樣中獎的機會會比較大，謝謝！

台南縣 黃彥儒

A6

這位讀者所提的意見乍聽之下似乎還滿不錯的，但小編還是要秉持公平的原則來抽出獎項，如果哪天北部地區所寄來的抽獎明信片較多時，那不就大大減少北部讀者的中獎機率，這對北部的讀者也就不公平了。其實每位讀者所參加的抽獎活動，小編都會盡量在截稿前的前一天抽出，以免因某些因素或是郵差比較慢將明信片送到編輯部而錯失中獎機會。在往後的抽獎活動，小編會盡量爭取更多的獎品來滿足各位讀者，或做一些較為精美的遊戲相關周邊隨書附贈在雜誌中，那就皆大歡喜囉！

Q7

●希望你們可以增加一個回答問題的專區，我有好多問題都不知道要到哪裡去問才好。

屏東縣 楊宗憲

A7

其實編輯部對於讀者的問題都是默默的並細心的謹記在心，對於可立即修正的地方我們以行動來證明，對於需要時間來改善的我們也會在「讀者我最大」這各專欄立即做出回應，就像某位讀者來函說到：此專欄的頁數再怎樣增加，也還是不能滿足讀者們所有的疑問，所有的問題再回答的如何漂亮，終究在沒實際執行下一切都是空談，不過這位讀者要是無法忍耐太久，倒是可以到「遊戲基地」或「巴哈姆特」的討論區留言，在那小編可是佈下了許多伏兵，你一定能在那找到你要的答案。

讀者發牢騷

恭喜以上讀者將獲得第193期軟體世界一本！（如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長^_^）

最近剛失業，但為了看軟體世界，竭盡所能的把錢存下來買它，因為它陪我走過許多青春歲月及軍旅生涯！且經過改版後，內容變得更加精彩豐富，價格也更便宜了，讓人感覺真是「俗又大碗」，所以希望軟體世界能夠繼續努力！！

彰化 剛失業的阿富

看來是軟世讀者也是考生的人也不少嘛！雜誌裡的同伴，考場上的敵人～…有股矛盾的感覺＝．＝"，總之不論是何種身份，皆全力以赴唄！在支持雜誌上，在考場上盡力一搏，抑或是以後的任何事務上，不要留下遺憾。

身份跟蒲景太郎一樣的 gansing

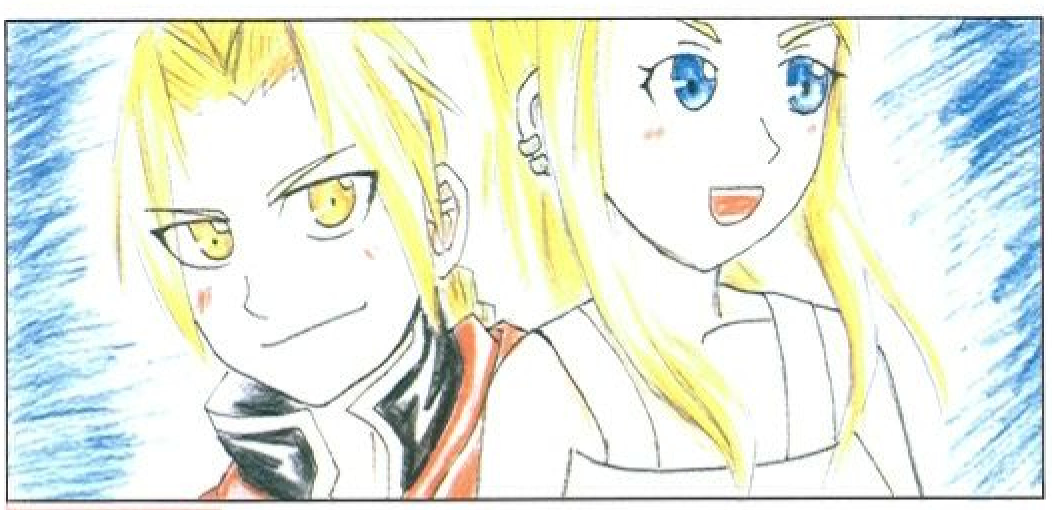
唉～我想這次回函一定又不會中了吧！反正不管寄什麼都不中，真的好傷心喔！！不知道為什麼自己運氣這麼差＝＝"，好羨慕別人喔！嗚～嗚～（泣淚中～）

台北縣 孫世奇

塗鴉區公告

想大顯身手將你漂亮、苦心完成的畫作公諸於世的讀者，可別吝嗇喔！多多利用塗鴉區，凡入選刊登畫作，皆可得到下一期軟體世界一本，以茲鼓勵。

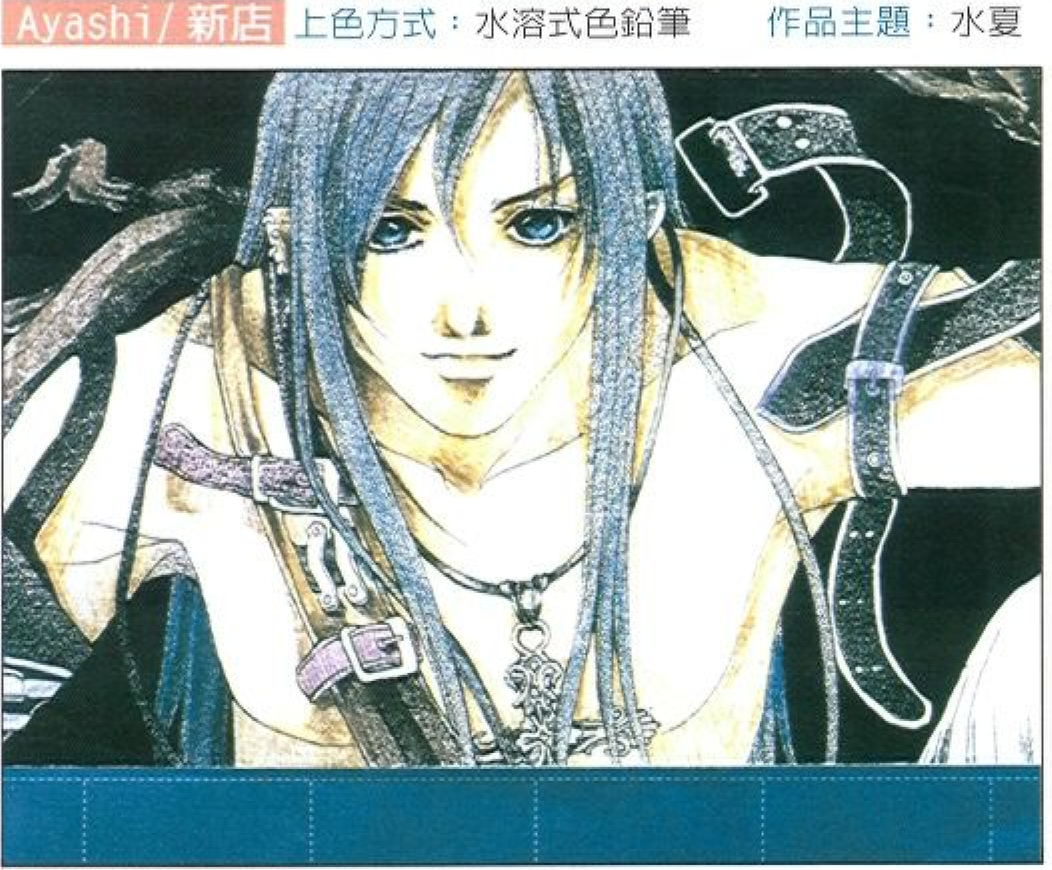
1. 來稿方式：
▶ 直接畫於回函上，寄回本社
▶ 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大募集收」
▶ 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)。
4. 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封。
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本。



昊 / 台南 上色方式：色鉛筆 作品主題：鋼之鍊金術師



Ayashi / 新店 上色方式：水溶式色鉛筆 作品主題：水夏



李惠芳 / 高雄 上色方式：色鉛筆 作品主題：HAWASS 最棒

施惠柑 / 彰化
上色方式：Pohoshop
作品主題：女智者



神霧尤奈 / 台北
上色方式：黑色、紅色原子筆、鉛筆、重點臘筆
作品主題：(偽)愛德華 =="



涵鼠 / 台中縣
上色方式：黑筆
作品主題：張韶涵 NO.1



陳郁涵 / 板橋
上色方式：色鉛筆
作品主題：天禁



鬼影 / 高雄
上色方式：原子筆、粉彩筆
作品主題：心情留言板



櫻羽 / 桃園
上色方式：沾水筆（G 筆）、PhotoImpact 8
作品主題：白衣辮子（吐舌頭......被討厭了嗎?)



繪製心得：掃描器掃完時我發現...我.我.我沒畫辮子的分叉...哇咧...下次改進、下次改進，Next～下次畫包包頭好了

李嘉荀(nye)／蘆洲
上色方式：色鉛筆
作品主題：希爾菲斯



謝宜珊／桃園
上色方式：色鉛筆
作品主題：只要軟體世界



haniyarin／桃園
上色方式：簽字筆
作品主題：天堂與地獄



楊郁婷／高雄
上色方式：廣告顏料、色鉛筆
作品主題：牡丹精靈（自創人



繪製心得：
這張雖然是以前畫的舊作品，我個人還蠻喜歡的！



繪製心得：
不知道可不可以用電腦繪圖，因為好像沒人用的樣子，看到要寄信的住址，才知道原來是在高雄市阿！原以為是臺北，另外我的筆名不是圖書館的意思哦~不要搞錯^_^

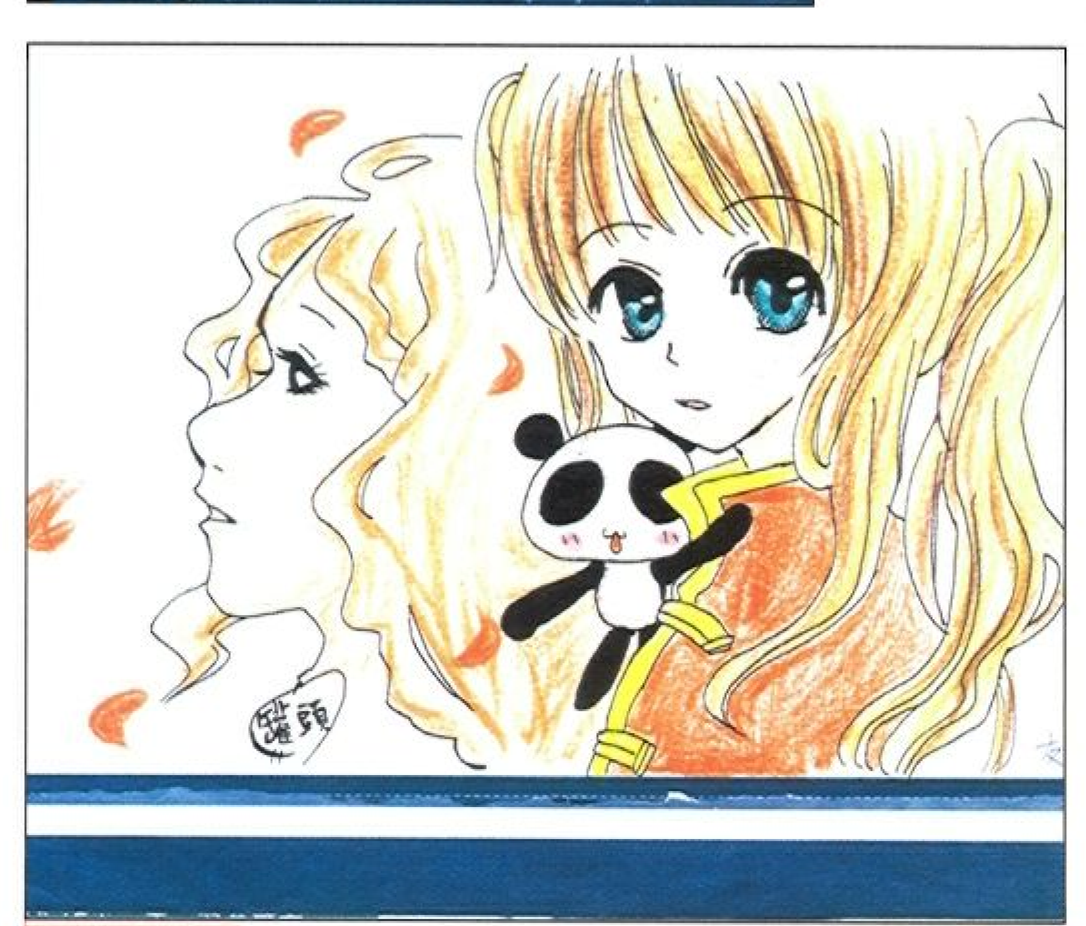
Liberty／高雄 上色方式：鉛筆、掃瞄器、photoshop7.0

繪製心得：
看了那麼多人的作品，害我也想投稿，跟各位前輩們切磋一下功力～呵！

Schien倩／新莊 上色方式：色鉛筆 作品主題：微笑

易音／汐止
上色方式：
沾水筆、色筆
作品主題：
17歲的夏天



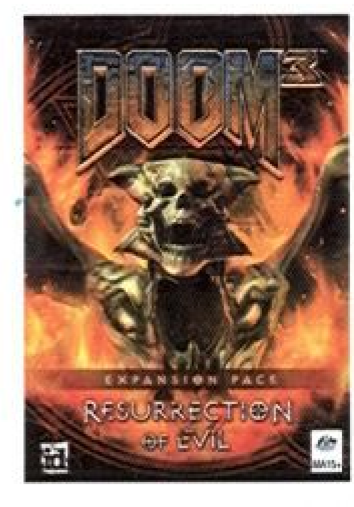


友代／桃園 上色方式：色鉛筆 作品主題：中華娘子

本月放送

來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

毀滅戰士3 惡靈轉世 有獎徵答



相信有玩過《毀滅戰士3》原作的玩家應該都還記得，雖然來自地獄的魔王已經被打回原形，但是邪惡的源頭、造成所有混亂的「怪博士」仍然逍遙法外，變成一隻飛向渾沌的蝙蝠。失神的主角被救援隊帶離現場，不知所蹤。火星成為一個不祥之地。但人類在過了一段時間後，又重回火星地表，而玩家所扮演的陸戰隊主角將與一干生死與共的同袍一同進入火星地底的遺跡，探勘其中隱藏的秘密。無奈的是，探險途中，主角的好奇心殺死了一隻貓，竟然擅自搬動了神秘儀器的位置，導致黑暗之門再度開啓。所有主角的隊友都將無一倖免地死於蜂擁而來的惡魔之手。孤單的主角該怎麼逃出生天呢？

在原作裡，遊戲主角是流連在一條又一條相似的火星基地迴廊上，而《惡靈轉世》這款資料片將會特別著重於地下遺跡、異次元空間等變化較大的豐富背景，使遊戲過程更加精彩有趣。

Q1 《毀滅戰士３》中的邪惡源頭、造成所有混亂的角色是誰？

Q2 《惡靈轉世》此資料片中會特別著重哪些變化較大的豐富背景？

極道車魂3 中文版 有獎徵答

在《極道車魂三代》裡，玩家依舊扮演前兩代的主角「Tanner」，Tanner 在遊戲裡是一個臥底警探，主要追查一個跨國際性的竊車集團，而主要任務就是玩家必須東奔西走尋找線索來破獲這個竊車集團，故事劇情的描述方法和好萊塢的電影拍攝手法相同，越抽絲剝繭玩家越會感受到黑白兩道裡的陰謀。遊戲當中的角色絕大部分都有配音，而主要角色部分的配音也請到了許多知名的好萊塢巨星來進行配音工作，像是麥克麥德森擔任主角 Tanner 的配音，其中還有麥克麥德森、米基洛克等著名的巨星來替遊戲角色配音，讓《極道車魂》成為一部精采刺激的電影！



Q1 在極道車魂三代裡，玩家所扮演的主角是哪位？任務是什麼？

Q2 遊戲當中的角色絕大部分都有配音，而主要角色部分的配音是哪位知名的好萊塢巨星？

KERORO 軍曹 贈獎活動

keroro

剛榮獲日本小學館公佈最新漫畫賞得主《KERORO 軍曹》，在日本早已紅透半邊天，是日本搞笑作品中討論最為激烈的作品。5隻超搞笑、超可愛的青蛙外星人主角，模樣討喜，一推出即受歡迎！小學館、萬代、電擊月刊、鋼彈模型…強力曝光，人氣超強集中；電視、漫畫、連載、電玩、雜誌、商品、DVD、CD、…等放送更是可愛到眼花撩亂，一發不可收拾！動畫第2部更在好評如潮下接續開拍，在COSPLAY同人誌場上也是熱門裝扮對象，現在超暴笑、又惡搞的可愛青蛙外星人《KERORO 軍曹》，由曼迪傳播繼《棋靈王》、《火影忍者》後第3部取得亞洲總授權作品！

原作吉崎觀音獨特的惡搞風格，全片笑點不斷！本片描述199X世界普遍流行世紀末預言的時代，在日向家突然降臨了來自外星球卻酷似青蛙的外星人─KERORO 軍曹。身負侵略地球使命的 KERORO 軍曹降臨地球後，卻輕易被夏美和冬樹抓住，在冬樹溫情及強烈的好奇心之下，他開始住在日向家中成為他們的食客，一心想佔領地球的軍曹，不但無法達成任務，還陰錯陽差的反而在地球上過著愉快的佣人般的生活。他的部下：TAMAMA、安哥爾．摩亞、GIRORO 等也相繼登場，隨著侵略地球部隊成員匯集，日向家也陷入一片混亂中…

tamama

KERORO 軍曹 播放時間表



《KERORO 軍曹》(共 52 集)，自「3/12起」—【每週六晚上8點】 於卡通頻道(Cartoon Network) 播出，每次連播 2 集，重播時段則為【週六－22：30；週日－10：00am 、16：30pm 、19：30am】



贈品項目

這次將提供以下周邊產品，讓讀者有機會一睹《KERORO 軍曹》的可愛風采喔！

1．護腕(5 種造型) 共 10 名
2．書籤(2 款) 共 4 名
3．書夾(2 款) 共 4 名
4．吊飾(2 款) 共 4 名
5．L 型夾 共 2 名



KERORO 軍曹 活動項目

想要得到《KERORO 軍曹》的週邊商品嗎？我們的活動很簡單，目的是希望讀者們都有機會參加喔！所以一定要趕快行動，把回函上的「截角」剪下，貼在「明信片」上並畫上一隻「keroro」(方法不限)且註明「住址」與「姓名」(請書寫工整)寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！

注意！注意！

參加廠商活動需將回函上的「截角」剪下，貼在「明信片」上並寫下「答案」、「住址」與「姓名」(請書寫工整)寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！

好康拿不完 寄回函拿遊戲

憑運氣比手氣 30 套原版遊戲大放送

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！

活動時間 2005 年 4 月 30 日









注意！注意！

凡中「硬體及遊戲軟體者請附 50 元回郵」，其它遊戲週邊，如：「海報、T恤…等，請附 20 元回郵」，並註明「名單公佈的期數、姓名、電話、郵遞區號、住址及中獎物品」，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」，我們將於最短時間將您的贈品寄出。查詢專線：07-8150988 轉 230　蔡小姐

191 期 中獎名單

《CSI 犯罪現場：邁阿密》活動得獎名單

台北縣	陳怡伶	南投縣	林伯澤	彰化縣	黃麗文	苗栗縣	羅仕暐
台北市	蔡基坤	台中縣	林進松	台北市	葉雅慧	台南縣	李瑋婷
台南市	林雯雨	台北市	戴宜珊				

《洛克人 X8》活動得獎名單

彰化縣	吳家豐	高雄市	林家妤	中壢市	留國凱	台南縣	陳昱巡
台北市	黃英剛	土城市	陳婕羚	宜蘭縣	李宜倫	台東市	施鴻芬
台北市	劉秉勳	宜蘭縣	陳木淑				

《天方夜譚》活動得獎名單

台中縣	曾建誠	高雄縣	周啓銘	高雄市	謝巧齡	台中縣	張家豪
高雄市	林家弘	高雄市	蔡宗杰	台北縣	陳怡伶	彰化縣	吳家豐
中和市	徐韶鴻	台北市	黃于娟	高雄市	蔡月播	桃園縣	李承緯
台北市	陳亭光	雲林縣	張書華	台中市	張詩蘋	高雄市	陳彥儒
屏東縣	吳信毅	苗栗縣	繆宇軒	台北市	謝宇森	台北縣	王韻嵐
台北縣	陳彥東	台北縣	林哲緯	台東市	施鴻芬	台北市	陳友昕
彰化縣	陳信善	中壢市	羅士峰	基隆市	江致緯	台北市	張佑獅
台北縣	林珠惠	三重市	盧琇貴	台北縣	陳文川	台中縣	陳進家
台中縣	嚴姿涵	台中市	賴曉琳	台中市	何光庭	彰化縣	翁上捷
彰化縣	黃建偉	台北縣	張佳琳	彰化縣	施惠柑	新竹縣	田時澤
台北縣	盧文正	高雄市	陳建全	高雄縣	王聖喜	高雄市	黃儒紹
台北縣	陳志英	台中市	曾憶枝	台南縣	黃孟軒	新竹市	陳敬霖
花蓮市	張雅萍	高雄縣	林依源	桃園縣	盧沛愛	嘉義市	陳昆臻
台南縣	黃玉鳳	嘉義縣	曹威宇	台北市	辛與剛	台北縣	洪韋成
高雄市	胡華宣	新竹市	楊尚發	台南市	韓紫堯	台中市	馬嬌孝
高雄縣	陳建智	台中縣	陳怡君	台北縣	郭志豪	雲林縣	張嘉慧
嘉義市	楊建廷	台北市	陳蘭康	基隆市	黃詩雯	台中縣	邵婉婷
台南市	吳雅慧	彰化縣	江曉薇	台中縣	吳柏霖	龍井鄉	黃良吟
宜蘭縣	楊冠儒	高雄縣	劉東冰	高雄市	林翰梅	台北縣	王子行
台中市	張采松	台南縣	許松白	新竹市	黃勳輝	花蓮市	吳政達
高雄縣	林玉南	桃園縣	陳怡伶	嘉義市	王晉民	台南縣	楊智凡
嘉義縣	李珮吉	台北市	傅靜如	台北縣	周威廷	台北市	許俊豪
基隆市	林鴻青	台中縣	林金香	台南市	高南儒	彰化縣	李合青
台中縣	張國維	龍井鄉	郭山馨	宜蘭縣	蔡香盈	高雄縣	卞姵明
高雄市	李美珍	台北縣	劉美惠				

回函活動得獎名單

CSI 犯罪現場：邁阿密

台中市	郭耀文	台南縣	趙偉翔
高雄縣	陳宥廷	高雄市	吳惠君
台北縣	林姿仲	台中市	李雅筑
台北縣	賴孟儒		

神鬼制裁

台南縣	房雪韻	嘉義縣	陳善惟
台北市	張心宣	台北縣	何治豐
高雄市	王雅萍	新竹市	葉惟容

天使之谷續章：威爾貝斯的迷宮

高雄市	陳逸芷	新竹市	王康亞
台南市	鄧婷德	台中市	王淑琳
高雄縣	黃聖智	台中縣	許志學

雞蛋糕趴趴走

台南市	劉平君	彰化縣	禹雅琳
台中縣	趙桂冰	高雄市	陳舒涵
台北縣	陳俊雨	台中市	吳琬純

羅馬：全軍破敵

台南縣	陳文帆	新竹市	黃筱婷
花蓮市	李瑋秀	高雄縣	林佳男
桃園縣	葉雅馨	嘉義市	林嘉昀
台北市	楊麗娟		

銀河天使：永恆的情人

台南市	王民男	桃園縣	錢韋成
嘉義市	梁素貞	台南縣	蕭淑貞
台北市	吳文彥	台北縣	黃坤旺

校園戀愛大戰

台北縣	陳得星	雲林縣	張俊維
嘉義市	黃麗剛	台北市	蔡宜男
基隆市	楊佩璇	台中縣	劉菁蓉

歡樂水滸傳

台南縣	潘香君	新竹市	簡憶坤
花蓮市	劉懿蘭	高雄縣	鄭智成
桃園縣	黃子伶	嘉義市	駱敬秋



支持少女展翅　花漾女子T恤義賣

國際名模林志玲&名插畫家張曉萍
共同支持台灣終止童妓協會

11月11日起　我們重新定義金錢價值

790買不到一小時的舒壓SPA，卻可讓少女感受幸福的滋味。

790聽不到一晚眞善美的音樂饗宴，卻可讓少女擁有一個溫暖的家。

790看不到基洛夫華麗的天鵝飛舞，卻可讓少女新生展翅飛翔。

或者，您也願意成爲送愛天使的一份子…
用2400延長一整年愛的保鮮期
這是送給2005年的自己最棒的禮物。

請支持少女展翅
花漾女子T恤　幸福價$790元
熱烈義賣中・・・

您的支持行動

1. 加入送愛天使，每月捐款200元，並持續一年以上，即贈送花漾女子T恤一件，送完爲止。
2. 若您已是送愛天使，願意承諾延長一年以上，即贈送花漾女子T恤一件，送完爲止。
3. 願意認購花漾女子T恤，支持少女展翅。

☐ 我願意成爲送愛天使，每月捐款200元，並持續一年以上，請送我花漾女子T恤一件。〈所欲T恤可直接填寫於訂購單中回傳即可〉

☐ 我已經是送愛天使，我願意承諾延長一年以上，請送我花漾女子T恤一件。〈所欲T恤可直接填寫於訂購單中回傳即可〉

☐ 我願意購買花漾女子T恤，支持少女展翅。

訂購單

訂購日期　　　年　　　月　　　日

顏色／尺寸		黑	白	葡萄紫	土耳其藍	顏色／尺寸		黑	白	葡萄紫	土耳其藍
	L						L				
	M						M				
	M						M		已售完		已售完
	M			已售完	已售完		M				
件數小計											

總計金額　〈790元〉X〈　　件〉＋〈郵資　　元〉＝〈　　元〉

※每件定價皆爲790元；每件郵資50元，凡訂購三件（含）以上免付郵資

姓名＿＿＿＿＿＿ 出生年月日〔民國〕＿＿年＿＿月＿＿日

電話〔O〕＿＿＿＿〔H〕＿＿＿＿〔行動〕＿＿＿＿

郵寄地址＿＿＿＿＿＿

捐款收據抬頭＿＿＿＿＿＿

付款方式☐郵政劃撥　　劃撥帳號17927432　戶名　台灣終止童妓協會

☐信用卡付(發卡銀行：＿＿＿＿)　☐VISA　☐MASTER CARD　☐JCB CARD

信用卡號＿＿＿-＿＿＿-＿＿＿-＿＿＿有效期限〔西元〕＿＿年＿＿月

信用卡持有人＿＿＿＿＿＿核准碼＿＿＿＿＿＿【持卡人免填】

持卡人身分證字號＿＿＿＿＿＿持卡人簽名＿＿＿＿＿＿【與信用卡簽名相同】

※持卡人同意依照信用卡使用規定經使用，均應按所示之全部金額付款予發卡銀行

ADD：110　台北市北投區立功街七十九巷九號二樓

Tel：02-66106616　Fax：02-266106617　ecpattwn@ms12.hinet.net　www.ecpat.org.tw終止童妓協會網站

軟體世界信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

軟體世界訂購方式

□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

(以上訂閱方式僅限於台灣地區)

收件人：＿＿＿＿＿ □先生 □小姐
連絡電話：(公)：＿＿＿＿＿ (宅)：＿＿＿＿＿
行動電話：＿＿＿＿＿
訂閱人：□新訂戶 □舊訂戶(訂戶編號：＿＿＿＿)
E-mail：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
收書地址：□□□＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
發票抬頭：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：西元＿＿＿年＿＿月止
信用卡別：□VISA □MASTER □聯合信用卡
發卡銀行：＿＿＿＿＿＿＿＿
預購金額：＿＿＿＿＿＿元(務必填寫)
授權碼：＿＿＿＿＿＿＿(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿(需與信用卡牽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元＿＿＿年＿＿月＿＿日

我要訂閱雜誌，請於第＿＿＿期(或＿＿月號)開始寄送
訂閱期數：＿＿＿期至＿＿＿期，共＿＿＿期

起訂期數：＿＿期(或＿＿月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。



軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號：4 1 9 4 1 8 8 5
金額 新台幣(小寫)：仟 佰 拾 萬 仟 佰 拾 元
戶名：智冠科技股份有限公司

寄款人
姓名：
通訊處：□□□-□□
電話：

經辦局收款戳

通訊欄（限與本次存款有關事項）

虛線內備供機器印錄用請勿填寫

郵政劃撥儲金存款收據

◎寄款人請注意背面說明
◎本收據由電腦印錄請勿填寫

收款帳號戶名	存款金額	電腦紀錄	經辦局收款戳



請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。

二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位為止。

三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。

四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。

五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。

六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。

七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。

八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g／m²模）保管五年

郵政劃撥存款收據

注意事項

一、本收據請詳加核對並妥為保管，以便日後查考。

二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。

三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

休閒娛樂的最好良伴！

軟體世界讓你掌握

所有未上市遊戲的最新動態！

購買遊戲的最佳指南！

軟體世界讓你瞭解

所有已上市遊戲的優缺良劣！



官方攻略包 12月5日 全省上市



買就送 開再送

只要您購買攻略本就送
《開卡150點卡》及
《猩紅寶石一顆》

物超所值 限量登場

【售價199元】

內容概要：

第一話 劍俠情緣的世界
劍俠世界地圖、新手村的任務及交通資費表、世界任務、玩家互動、幫派組織、競技系統並介紹桃花島掛網及洗點功能等

第二話 劍俠情緣的五行
五行的特別介紹包含五行人物、五行關聯等

第三話 劍俠情緣的門派
十大門派的簡介包含地圖、NPC座標、物價行情、特點、修練主線及技能一覽等

第四話 劍俠情緣的道具
武器、裝備、物品道具一覽

第五話 劍俠情緣的怪物
詳細的區域怪物介紹及BOSS級怪物介紹



攻略本授權 




攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司

請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www.free-card.com.tw選購

特別附贈　開卡150點及猩紅寶石【附贈開卡點卡（需為首次開卡玩家方可取得）及寶石，且開卡150點不得與GF卡同時使用，請注意。】
特別注意　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考



T-TIME 光譜資訊
www.ttime.com.tw T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
ブロッコリー BROCCOLI
© 2004 BROCCOLI
illust./KANAN
OK便利店
熱賣中
永恆上市
GALAXY ANGEL
ギャラクシーエンジェル
銀河天使
GALAXY ANGEL
永恆的情人 Eternal Lovers
臨場感十足的真實戰鬥加上緊湊的劇情，構成這部魅力四射的遊戲！
本作是日本ACG龍頭公司Broccoli集結資源的魄力大作，由「爆裂工房」負責3D動畫製作，２Ｄ部份則有漫畫原著kanan小姐撐腰，使得角色魅力可以說是所向匹靡。音樂及聲優更不容小覷，幾乎是日本遊戲界內最強的陣容組合，除了採用動畫中的原班人馬來為遊戲配音之外，更由新生代偶像歌手－佐藤裕美來為片尾曲擔任演唱，她更表示這首歌可以說是其四年歌手生涯的一個集大成之作！
模擬戰略和戀愛冒險兩大系統交替切換
新鮮獨特的遊戲方式營造引人入勝的整體感
玩家帶領了六位美少女們共同執行任務。你將根據任務要求事先安排戰鬥計劃。正式進入戰鬥就變成即時戰，敵我雙方的所有戰艦會同時動作，我方戰艦會立刻執行你剛剛下達的指令，但你也可以隨時更改指令！在戰後的日常生活中，玩家可以與6位女隊員觸發事件展開對話模式，發展不同的故事結局！
收穫者
香草・H
烏丸・千歲
迅雷射手
幸運星
蜜爾妃・櫻葉
魔法大師
薄荷・布藍蒙樹
功夫戰機
蘭花・弗藍波瓦
快贩機
佛特・修特雷



明星餐廳
結合中港台TOP50的明星！
和你一起開餐廳！
萊爾富
全台激賣中
餐廳的佈置，桌椅的安排，排隊的人潮
熱鬧有趣的遊戲等你來挑戰！
遊戲中的明星不只是好看而已，每個人擅長的事可都不一樣！除了有高魅力的明星在街上招攬食客，還有反應快速的服務生處理店中的大小事務，快速的完成好吃的食物更是吸引食客繼續上門的誘因！
▲在銅鑼灣開餐廳，流行風潮式的裝潢將是吸引年輕人的主要因素。
▲50個明星店員？他們的魅力能讓您成為餐廳大亨嗎？
▲即時制的商店設計，一旦出現神奇廚具、失傳食譜，一定要馬上買下手！
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw
TEL : 886-2-5555-0000 FAX : 886-2-5555-0001


全球媒體一致評價：超越現今所有遊戲的顛峰之作
戰鎚
破曉之戰
中文版
出場氣勢 決定 獎座數量
唯一榮獲多項年度最佳遊戲與WCG背書殊榮
編輯推薦
★即時戰略新王者登基★
Gamespy 2004年度最佳遊戲
Computer Gaming World年度最佳即時戰略遊戲
電腦玩家4.5隻搖桿編輯推薦
2005 WCG世界大賽指定比賽項目等殊榮
GAME OF THE YEAR
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
http://www.interwise.com.tw
relic ENTERTAINMENT
THQ
Warhammer 40,000 Dawn of War – copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either TM and/or Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license. Developed by Relic Entertainment. Game engine code 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.